
电玩
吉光 主编
俱乐部
4
◆恶魔召唤师－灵魂租借者
◆罗刹之剑
◆卡片召唤师
◆SaGa FRONTIER 2（续）
皇牌空战3
内蒙古人民出版社



サンライズ英雄譚

サンライズえいゆうたん



动画制作公司SUNRISE正式加入了DC! 第一个作品是RPG游戏

游戏机种：DC **出品公司：**SUNRISE **游戏类型：**RPG **发售日期：**1999年12月

SUNRISE机器人与人物角色集结一堂

RPG游戏“SUNRISE英雄潭”有许多深受玩友们喜爱的动画机器人角色。故事主要情节取材于为本作品，而最新制作的“机甲世纪クラウディ”。主人公刚吉（カンジ）是一位为探索世界之谜而踏上旅途的少年。途中他遇到了许多SUNRISE作品中的人物，与他们成为朋友一起投入战斗！！



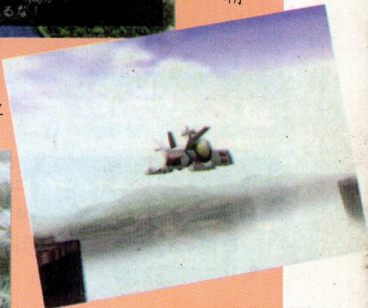
在过去的SUNRISE作品中登场的许多人物成为和主人公一起战斗的朋友



←地图画面是制作精细的3D立体画面

↓地势的高低，街道的繁华，海岸线的壮观，都表现得淋漓尽致！





↑可以进行直进、旋回等自由操作

原创故事情节的“机甲世纪クラウディア”

主人公刚吉是政府任命的大陆调查队成员。在一个晴空测试航行的日子里，调查队遭到了神秘机器人的袭击。刚吉他们必须想办法离开战场。但在他们前面一个驾驶新型机器人的蓝发少女挡住了他们的去路……。



→探险调查用的机器人，具有强劲的空中机动力。这是主人公乘坐的实验机！



←クラウディア军的标准战斗用机器人。全身有固定枪火器，有厚厚的装甲



主人公 刚吉·晓

热血少年。性格有点迟钝，但具有值得信赖的一面



神秘少女 伦·芳列斯托

在主人公的面前出现的少女。丧失记忆

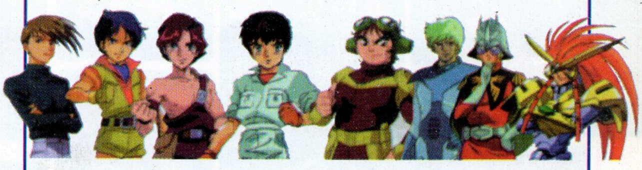


学者哈达的妹妹 莉艾·晓

年轻的博士。经常帮助主人公

登场人物超过80人

主人公在旅途中遇到的人物都是SUNRISE作品中过去出现的人物。在发生困难的时候，经常会得到他们的帮助，作品中设计了各种各样的事件。各个人物的竟相登场，一定会让玩友们感动之至!



冒险的舞台——“惑星SUNRISE”。陆地隐约出现在云海之中

游戏舞台“惑星SUNRISE”是一个被高密度云海覆盖的世界。在这个世界中陆地在云海中隐约出现。

由于大陆间被云层遮挡，所以要想知道其它大陆的模样很困难。游戏序盘把主人公居住的クラウディア作为开始地点。必须乘坐“云海航行船”调查附近的大陆，故事从此展开!

在云海中旅行的主人公





←要充分利用画面左下角的雷达

自由变换视点





↑→飞行中可以选择自己喜欢的角度变换视点。快看，这就是白色基地的雄姿!

陆地移动场面



→可以到达的城市名在地图上有表示

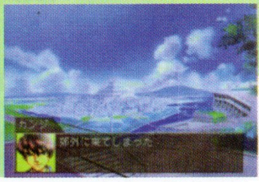
在不同的城市会遇到新的人物!



→从3D的陆地区域进入城市画面立即切换为2D冒险形式



可以在各种场所与人物进行对话



有的场所，有时可以遇到新朋友

惑星上有数块陆地

本次公开的大陆3D画面都是以最初的舞台クラウディア大陆为基础的。各大陆分别为高达的テラ大陆，装甲骑兵的アストラギウス大陆等，这些都是过去的作品曾出现过的。



クラウディア是类似地球环境的一块陆地

登场角色大公开!

目前已经决定登场的角色组合包括“クラウディア”在内有10个作品22种。



用三维多边形表现的华丽的战斗场面

在大陆或云海中航行时，如果遇到敌人的战舰，将船中的机体放出来，便可进入战斗场面。战斗中可以选择自己喜欢的机体，然后再选择不同的命令。

这里我们向大家介绍一下各个机体的战斗场面。

发现敌方战舰！

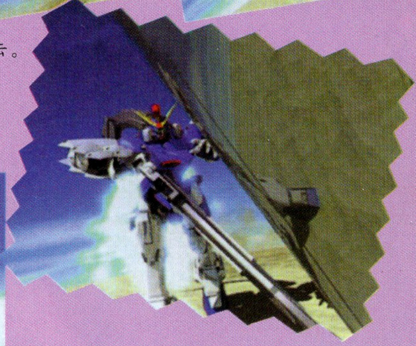


敌方战舰从前方出现！！做好战斗准备了没有？



→沙漠高达改的通常攻击。行动如行云流水！

↓各机体中备有必杀攻击。期待着给敌人重创！





全弹发射！



↑→重装高达从空中降下，场面华丽。所有的子弹从全身一齐发射！以3DCG再现OVA相同场面！！



←↓是敌人？还是朋友？

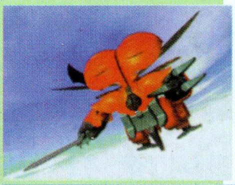




多样的攻击场面



↑百发百中！击退对手或全部歼灭敌人便可获胜。



←ドラムロ在空中飞舞！手臂可以喷出火炎！



→グランドトルーパー连击！





↑→右臂装备的格林机关枪火力凶猛！能防得住吗？






merry
christmas
メールチャム！
MAIL CHUM!



ツインズストーリー

きみにつたえたくて…

change your Pocket
SNK



电玩俱乐部④

吉 光　　主编

内蒙古人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

电玩俱乐部④／吉光编. ／-呼和浩特：内蒙古人民出版社，1999

ISBN 7-204-04768-0

Ⅰ.电… Ⅱ.吉… Ⅲ.电子计算机-智力游戏-应用软件-普及读物 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第20752号

电玩俱乐部④

吉 光 编

*

内蒙古人民出版社出版发行

(呼和浩特市新城西街20号)

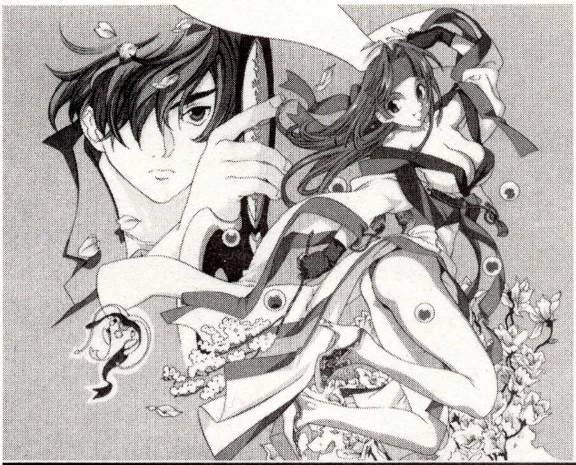
中国人民解放军1201工厂印刷

开本：787 × 1092 1/16 印张：8.5 字数：150千

1999年6月第一版 1999年6月第一次印刷

印数：1—10000册

ISBN7-204-04768-0/G·1026 定价：12.80元



目录

新游戏

露水棱镜 1
鬼魂力量～爱与邪恶 5
真实机器人战线 8
Meremanoid 11
VANDAL HEARTS II～天上的门～ 15
快枪女警 19
飘逝的思念 20
装甲机动队 L．A．P．D． 21
玛丽亚 2～受胎告知之谜～ 22
汉堡包 2 22
滑翔机～空中飞人篇 23
理想职业棒球 '99 23
东巴！ 野性冒险 24
流彩方阵 R2000 25
太阁立志传Ⅲ 25
玩偶乐团 25

新攻略

皇牌空战 3 26
卡片召唤师 47
SaSa FRONTIER 2 60
恶魔召唤师—灵魂租借者 90
罗刹之剑 101
搏击王 DREAM MATCH 1999 107
超级机器人大战～大圣典 114



DEWPRISM
デュープリズム

露水棱镜

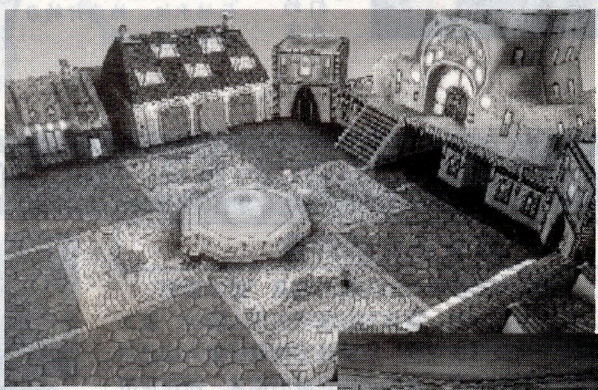
DEWPRISM

PS	
	出品公司：SQUARE
	游戏类型：A・RPG
	发售日期：1999 年秋

悲欢离合，离合事，人间有几多

传说中的“露水棱镜”，是一件具有魔力的道具，能够实现一个人的愿望。那么，这个超强动作RPG叙述了一个什么故事呢？下面就从冒险的出发地花冠街开始，讲述两位主人公的不同遭遇，和那些不期而遇的敌人。

先让我们来到花冠街看一看，序盘的故事以这条街为中心展开。冒险就从这里开始了。



花冠街全景

街心广场，喷泉、商店、钟楼，熙熙攘攘，好不热闹。序盘里，主人公就从这里出发，去各地冒险



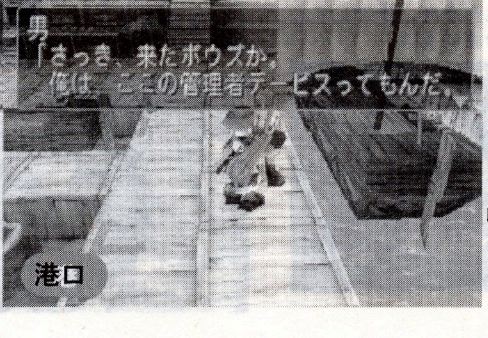
克劳斯家

克劳斯是一位考古学者，帮了主人公不少忙



↑广场商店

在这里能够方便地买到道具。“店里有人吗？”



收集情报

咦？还有个港口。乘船去哪里？



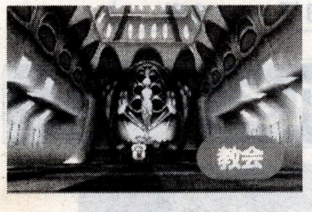
广场酒馆

酒馆是社交的场所，可以遇到许多重要的人物，获取大量有价值的情报



小旅馆

内街上的旅馆，很便宜。外街也有。还有更高级的旅店



教会

内部设计的富丽堂皇，让我们为平安归来而祈祷

两位主人公

游戏开始时，可以从两位主人公之间选一位去冒险。一位是心地善良的少年，名叫鲁（ルウ）；一位是任性的少女，名叫敏（ミント）。两位主人公，分别有各自的冒险历程。未被选中的那个人，做为重要角色，还会出现在冒险的旅途中。



敏

她原是位公主，由于太任性，被剥夺了王位继承权。她旅行的目的是征服世界！

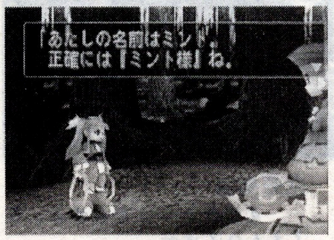
鲁

心地善良的少年。为了救活被杀害的姐姐克丽亚，到处寻找“露水棱镜”的下落

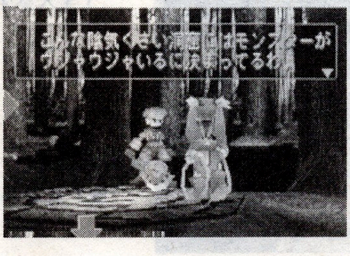
一个正直大度，一个心怀叵测

富有正义感的鲁

为了寻找能实现各种心愿的魔力道具“露水棱镜”，两位主人公相会在一起。鲁作为故事的主导人物时，敏为了不让他抢先出发寻找宝物，以便使宝物最终落入自己手中，向鲁提出共同寻宝。鲁是否同意敏的请求，将决定故事今后的发展方向。



迷人的微笑，包藏着巨大的野心。敏初次见到鲁时，想用笑容消除鲁的戒心



鲁遇到了漂亮的敏姑娘

敏的战斗力很强。和她一起行动，遇到魔兽就不害怕了

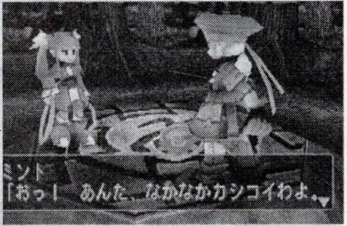


和敏共同行动，还是拒绝她……

敏坚持要和鲁一起去寻找棱镜。鲁必须做出决择

“好吧，一起去吧”

鲁同意了敏的请求。也许他怕自己势单力孤，也许他根本没有多加思考。那么，冒险会更加顺利吗？

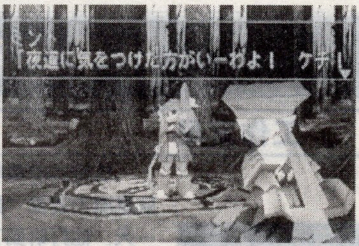




鲁拒绝了敏的请求。他已经察觉到敏另有企图，因此没上她当。敏立刻翻了脸，表情十分复杂



敏遭到拒绝后，非常懊恼。看她这付模样，肯定不会轻易放过鲁的，本来她就是个任性的女孩子。鲁也没有办法，只好自己路上小心就是了



恐吓威胁

敏不服输，又威胁鲁说，“路上小心点！”

我行我素的敏

敏做主导人物时，她的经历，随鲁是否与她同行而变化。为了不让别人拿到宝物（棱镜），她原打算一个人行动。可鲁一片好心，怕她路上遇到不测，坚持与她同行。一心想独占宝物的敏，怎样才能阻止鲁呢？



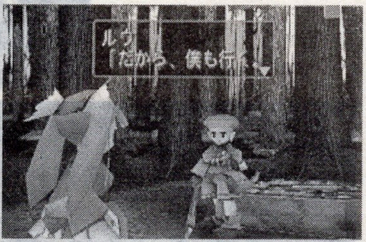
敏要一个人去寻宝，鲁追上了她

前公主的口气强硬





太危险了!



鲁并不知道敏暗地里想什么，提出要和她一起去。任性的公主慌忙拒绝了他的请求



好不容易甩开了他

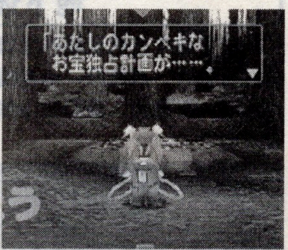
鲁一片真心，非要助敏一臂之力





敏一把没能拉住鲁，鲁先走了。敏焦急万分，没了主意

怎么办?





赶快追上他!

扑乎迷离，各有所遇

工作室里

传奇式的魔导士爱温，曾经支配了古代的魔法文明。他留下的“遗产”之一，就是魔力道具“露水棱镜”。为了找到这件宝物，主人公想尽了一切方法。终于有一天，他打听到了一个消息，有人说曾是魔法研究所的一间工作室里，藏着人所不知的线索。掌握这了条线索，就能知道流失在各地的那些遗产的具体位置。鲁依靠考古学者克劳斯，找到了那间工作室。他们进入室内，正在查找的时候，敏也急匆匆地赶来了。两人之间，又引出了一场麻烦。



调查工作室的过程中，发现了一个奇怪的金库

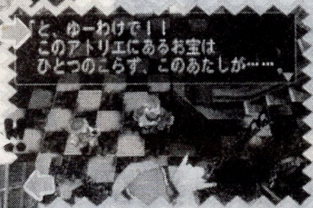


金库里存放着书。书中记载着什么？



克劳斯查明的事实是……

“遗产”分散布在世界各地。它们到底藏在哪儿？真让人着急！

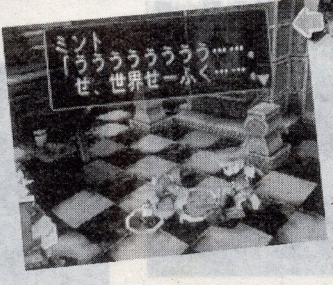


敏突然从房顶上跳了下来。她刚躲在房檐上偷听了他们的对话。现在她兴高彩烈，好象已经拿到了宝物



克劳斯接过书，仔细查阅。不愧是考古学者，他终于搞清楚了“遗产”的保存地点

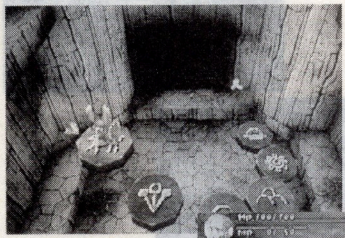
敏兴致大增



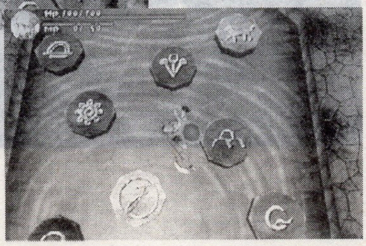
在预定的地点没有找到宝物。或许是书中的记载有误。敏非常失望，但仍未放弃征服世界的企图。看来她并未接受教训

地下迷宫里

这里是个古代遗迹的废墟，里面有许多暗设机关。主人公或前冲、或跳跃，向前搜索。突然，只听一阵怪吼，跳出了一群魔兽。冒险者用武器和魔法，将它们一只只击倒在地。

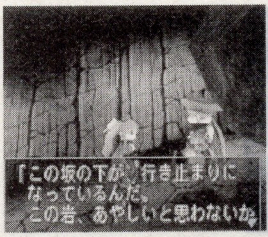


踩着石块朝前走，越走越高。是一步一停，还是连续跳跃？



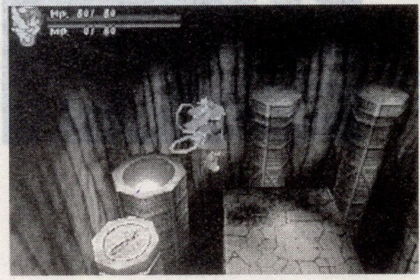
一步一跃

水面上漂着几块浮石，踏着石块才能到达对崖。掌握好行进的节奏，别跌入池中



若是敏单独一人出发寻宝，在迷宫的深处，她会遇到鲁

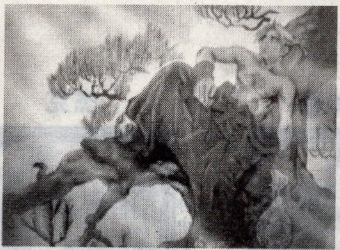




→↑一块大石头挡住了去路。怎样才能通过呢？敏一下蹦了过去，长发和衣带随风飘舞，着实吓了人一跳









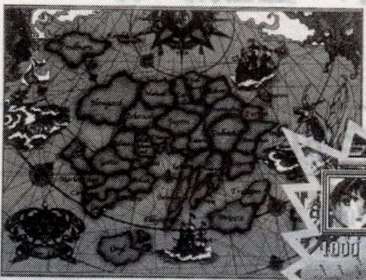
PS	
	出品公司：IDEA
	游戏类型：SLG
	发售日期：1999年8月26日

鬼魂力量
～爱与邪恶

一场规模空前的大战，擂响了战鼓!

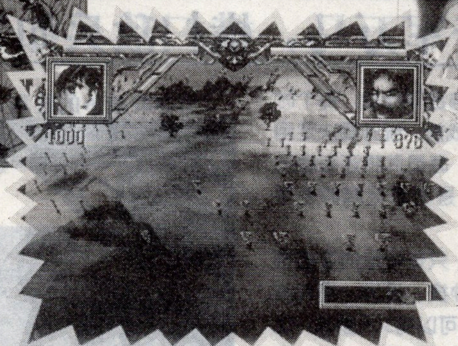
“鬼魂力量”系列游戏是充满虚幻要素的战略模拟游戏。“爱与邪恶”是其最新作，并增加了大量新要素。

故事发生在内瓦（ネバーランド）大陆。当时天下大乱，内瓦大陆被分割成了40余个小国，各国自立君主。玩家也是一国之君。他向相邻的小国发动战争，力图在自己的指挥下，完成统一的大业。两军交战，善攻者有，善守者有，或施谋略者屈人之兵。或施巧计虚晃一枪。下面就将本作中的新要素一一介绍给诸位。



←前作的版图中，有的小国被吞并了，也有新建立的国家。

统一全国!





→每员武将最多可以统率1000名士兵。摆开阵容，士兵迈着整齐的步代，向前推进

战云密布，号角齐鸣

↑游戏过程中，发生了许多事情。战争给人们带来了不幸

丰富的情节

对天发誓，统一内瓦大陆

内瓦大陆是一个人类与魔族平等相处的世界。但在过去的一个时期里，大魔王查尼斯（ジャネス）曾在这片土地上实行了魔族对人类的统治。人类不甘心受魔王的欺压，推翻魔王的运动如火如荼地展开了。大陆变成了一个战乱的世界，人们纷纷逃离魔王统治区。勇士齐斧恩（シフォン）挺身而出，用天神制作的“天魔剑”，杀死了魔王。没料到，内瓦大陆刚从魔王的统治下解放出来，随即被许多自立为君主的人瓜分得四分五裂。每个小国的君主都想成为这块大陆的新霸主。下面就从主人公辛巴（シンバ）开始，给大家介绍几位登场人物。



辛巴

他是穆罗军的一只雄狮，英俊、刚强、热爱自然。可与牙兽合体在这场国与国之间的较量中，他能发挥自己的雄才伟略吗？

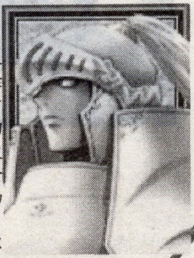


齐斧恩



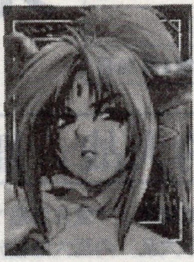
前作中，他是杀死魔王的三勇士之一。富有正义感

杰克



本作中初次登场。原来一名小卒，由于作战英勇，现在当上了圣骑士

拉密亚



她也是初次登场，曾在梦幻世界中杀过人

利多露·斯诺



前作的主人公。她受到异界的召唤，具有特殊能力



索鲁迪

手持超长剑，武艺高强，是个新角色。

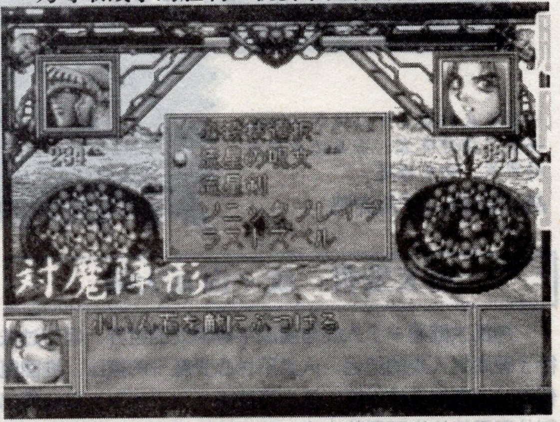
180余名武将，征战沙场

统帅千军万马，横扫敌兵如卷席

每员武将最多率领１０００名士兵与敌军作战。那个时代，将领们掌握的阵形多达10种。开战前，统帅要决定用哪种阵形迎敌。每种阵形都有利有弊。每员武将还有自己的必杀技，一次能击倒数百名敌兵，是左右战局的杀手锏。

这次，还导入了“合体技”系统。只有特定的数名角色。参加特定的战斗时，才能使用这种技。另外，当和其他国家结成同盟时，同盟国的武将最多可以有3人参战。这种系统叫作“助人”系统。灵活地运用这些系统，统一国家也就指日可待了。

为夺取战争的胜利，就要掌握各种阵形的特点



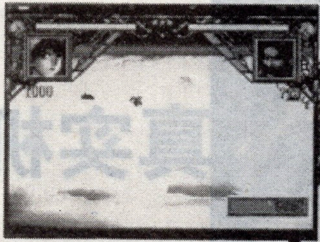
交战前要决定我军的阵形。这就需要预测敌武将的作战阵形，针锋相对地列阵，以攻其不备。因此，10种阵形的特点都要掌握

场景更加豪华!



特定的武将施展必杀技时，会上演动画

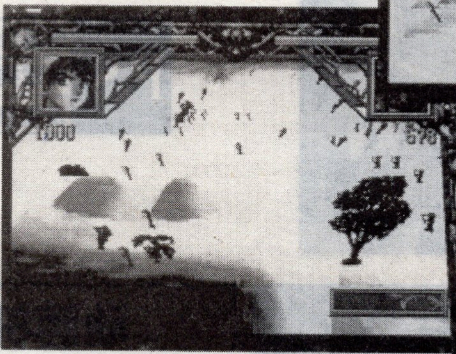
作战过程中，逐渐积蓄必杀技槽值

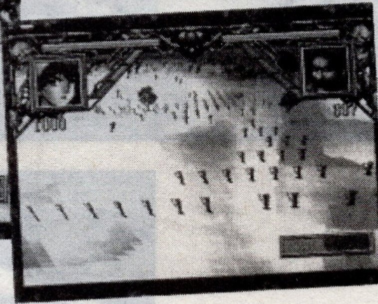


冲向敌阵!

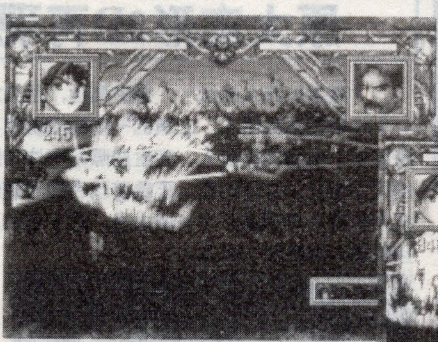


为了战斗的胜利

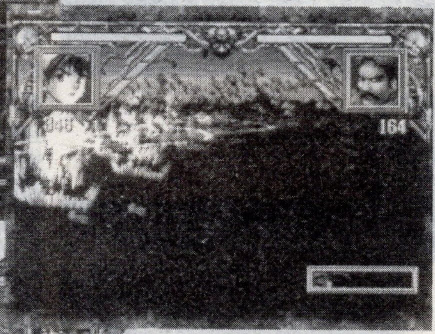


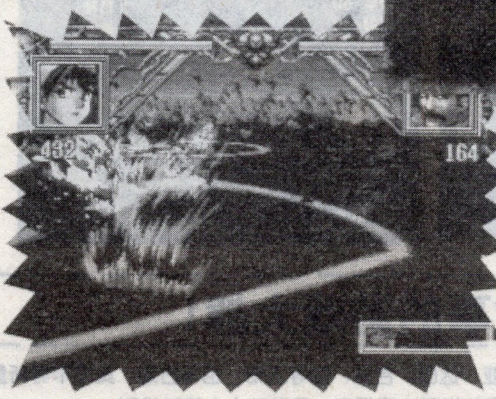


槽值积满时，就能施展第3 级必杀技。何时用，要由玩者决定



←↓武将施展必杀技时，既可以从侧面观察他，也可以从前面或后面观察他





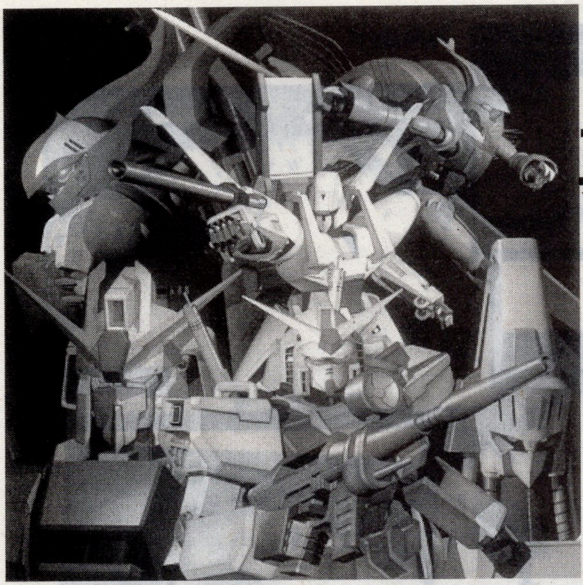
战场上的每个角落，都在厮杀!

最多达2000名士兵鏖战，画面顿显窄狭，喊杀声不绝于耳

动画延长了必杀技那精采的瞬间



新增加了30种必杀技动画

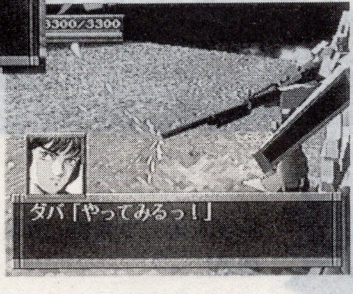


真实机器人战线

PS	出品公司	BANPRESTO
	游戏类型	SLG
	发售日期	1999年8月12日

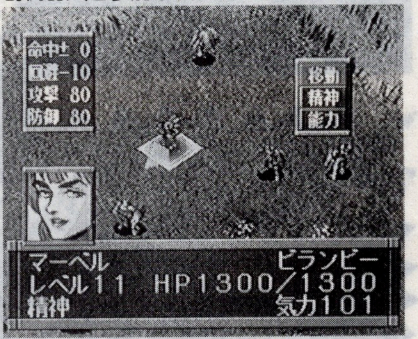






动画机器人，原大实形3D再现

“真实机器人战线”，是由高达，圣战士，ザブングル等著名机器人，上演的一场模拟游戏。其最大特点是，出场的机器人。完全按照动画片中原创形象的尺寸设计，立体再现。正象游戏名称表明的那样，真实机器人之间展开了一场大战。除了它们，其它原创机器人也参加了战斗。



地图画面。机器人的尺寸未加修改，完全按照原创模型设计

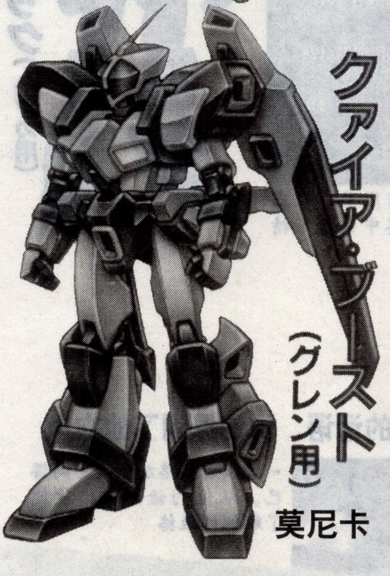
真实再现原创故事的游戏大战！

“真实机器人战线”中，既有玩家所熟悉的阿姆罗、夏亚、达巴、吉隆、翔等人物，也有古连、莫尼卡等新登场的角色。新老人物，林林总总，不约而同地汇集到了这个原创设定的世界，演绎了一段激动人心的时代剧。

这是一个原创的内容全新的故事，以天空挂着三个月亮的“坞卢斯（ウルス）行星”为故事发生地，围绕着将异世界的映像变成实物的装置“双向仪”，展开了一场激烈的争斗。游戏中，情节会向不同的方向发展，而这又会使登场的角色和机器人，以及他们所属的阵营（已方或敌方）发生变化。

古连



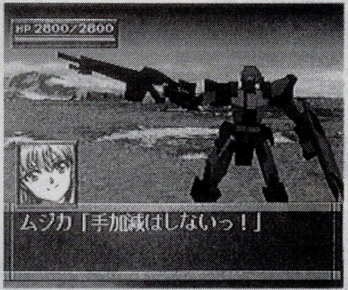


莫尼卡



原创新角色莫尔卡。具有冷静判断战局的能力

原创的机器人，遇到了敌方的MS和奥拉战士。这场突如其来的遭遇战怎么打？



STORY

这个星球叫“坞卢斯”，它曾经有过高度发达的科学和繁荣的史前文明。它留下的遗产“双向仪”，现在仍然支配着整个星球的社会生活。沿着环绕坞卢斯的轨道，飞行着三个月亮，其中之一叫作“佛西高（フシコ）”，人们能看到那里映射出一种异世界的映像。所谓“双向仪”，就是将这种映像变成实物的装置，其原理至今仍未被人们掌握。双向仪给坞卢斯的居民带来了不可估量的影响，特别是制造了多起军事冲突。自双向仪被发掘出来，虽然已经过去了３００年，但岁月的流逝，并没能冲刷掉它的影响，星球上依然战乱不断。时下，东半球大国“阿兹罗尼亚立宪王国”，就对西半球大国“诺赞共和国”发出宣战通告，战争进入了胶着状态。战争正在进行，从诺赞国的边境地区又传来消息说，发现了新的双向仪。诺赞国指挥机构立刻决定，派遣调查队前往调查。执行这个任务的部队中，有位少女叫莫尼卡。正因为她的出现，坞卢斯的历史揭开了新的一页。





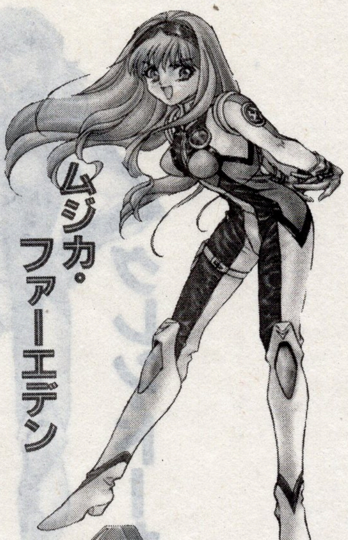
↑超级名人阿姆罗。他正自言自语，似乎突然陷入了对另一个世界的遐想之中

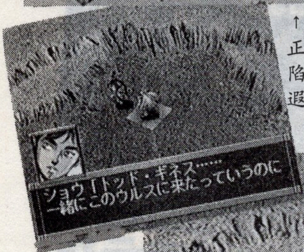
敌我双方



混战一场！



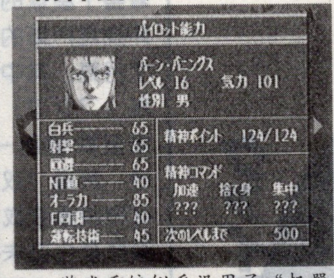




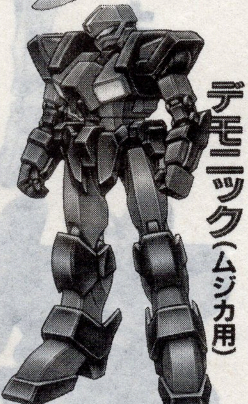


↑→翔和托特。世界在变化，难道他俩的敌对关系就不能变吗？

精神指令



游戏系统似乎沿用了“机器人大战”的系统。其中包括了精神指令



世界在变化，他俩的敌对关系……

3D表现战斗场面

交战双方的机器人，与动画片中的原型尺寸相同。战斗过程也与动画片中的情节一样。立体全方位的视野，稳健的机器人动作，使玩者仿佛置身于大战现场，亲自披挂上阵了。

搭载了战地摄影功能

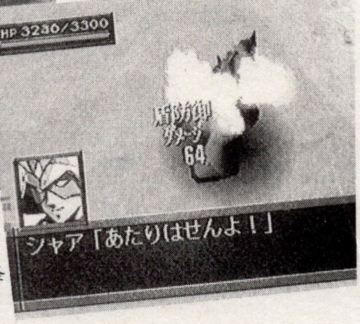


利用这一功能，可将战斗场面定格

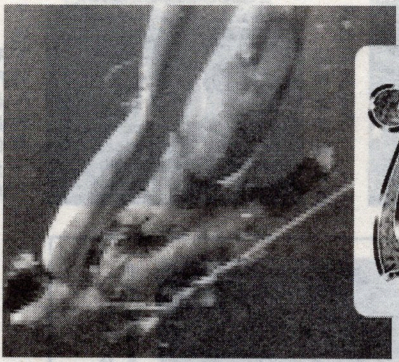
听到这些熟悉的话语，仿佛见到了他本人



←操纵着亚路加m Ⅱk的塔巴。从他的话语中，便能了解他的性格



→夏亚说话依然是那么自信，怪不得人家称他是“赤色彗星”

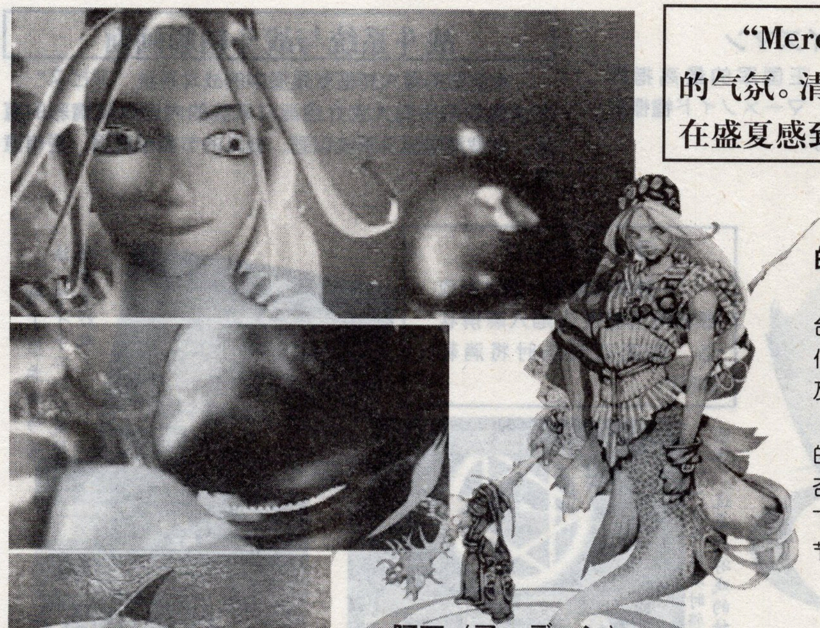


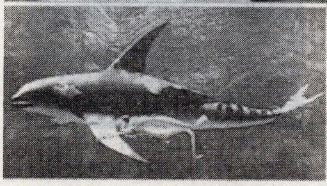
Meremanoid
マーメノイド

Meremanoid

PS	
	出品公司：XING
	游戏类型：RPG
	发售日期：1999年8月5日

“Meremanoid”充满了种秘的气氛。清凉的海底风景，会令你在盛夏感到阵阵凉意！





阿丁（アーディン）

故事的主人公。与母亲ジョゼ共同生活在七色珊瑚村。

有关战斗系统、事件情节的信息

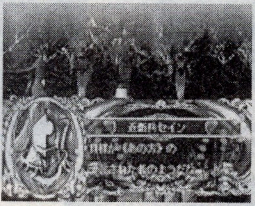
“Meremanoid”以海底为舞台，人鱼们开始冒险行动。这里我们向各位玩友介绍主要角色情况以及战斗系统等。

另外，还将向大家介绍体验版的有趣信息。你可一定要读完哟！否则你会后悔的。首先我们介绍一下阿丁和蒂阿拉（ティアラ）的情节。

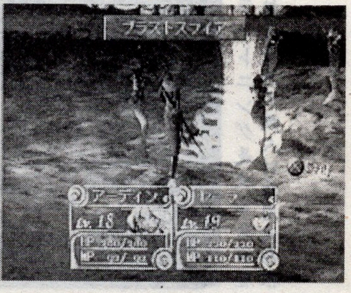
两个情节介绍

阿丁的情节

突然，村子遭到了王国军的袭击，他们不仅劫走了母亲，就连阿丁也差点被他们杀害，故事从这里开始了。她和朋友塞拉（セーラ）一起战胜了王国军的塞音（セイン），这时，阿丁想起了一件重要的事情。

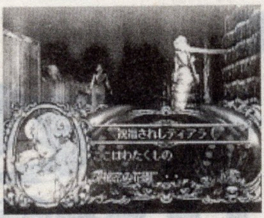


王国军为什么要袭击村子呢？这是一个谜。母亲也被他们抢走了

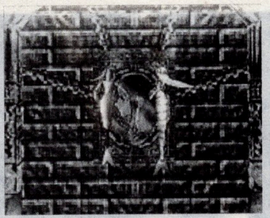


蒂阿拉的情节

蒂阿拉在王家的命运和对自由的憧憬之间而深感苦恼，她来到唯一可以得到放松的秘密场所招待玛撒（マーサ），故事从这里开始。在这个秘密场所，她们发现了神秘的人物画，蒂阿拉的命运从此发生了巨大改变……



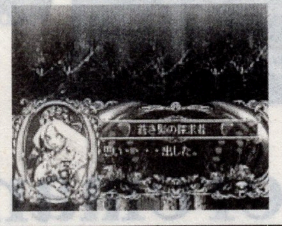
这便是蒂阿拉发现的秘密场所



蒂阿拉她们发现了地下的人物画

故事大意

故事的舞台是只有女性存在的海底世界。一天，长着蓝色头发的人鱼阿丁在这里诞生了。长大之后的阿丁因遭受过王国军的秘密袭击失去了记忆。从此，阿丁开始了逃亡之旅。



阿丁在冒险之旅中不断恢复记忆



アイズマン

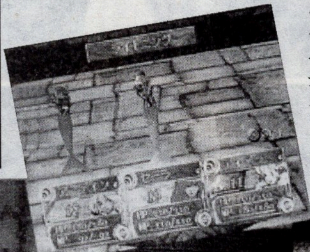
王国军的最高指挥者。マーメノイド憧憬的目标。

战斗系统与战斗精彩画面

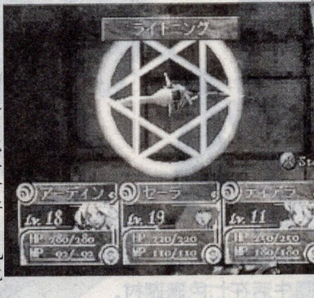
本游戏的最大特征就是海中的战斗系统“アビス”。在这里我们将向大家介绍战斗系统的内容以及精彩的魔法。装载海中战斗系统以后，战斗的节奏感更强，更有意思。

ライトニング

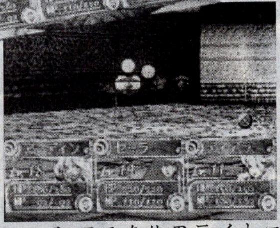
一种攻击魔法，通过释放带状电流使敌人陷入麻痹状态。使用此魔法时将消耗20MP。



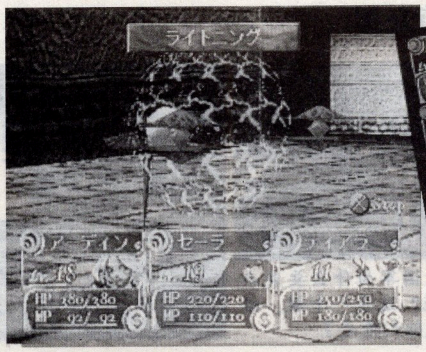
阿丁擅长剑与魔法。ライトニング是她的拿手好戏



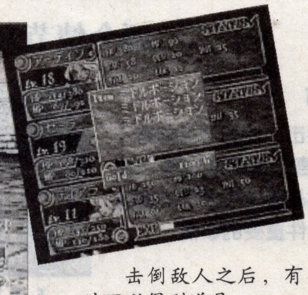
使用魔法时将出现魔法阵，这是此游戏的特征



阿丁正在使用ライトニング，向敌人释放球状电流



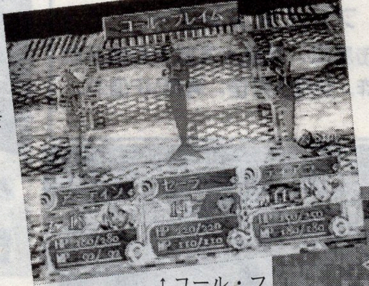
ライトニング是攻击全体魔法。想迅速消灭敌人时使用此招很方便。



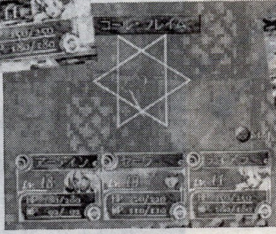
击倒敌人之后，有时可以得到道具

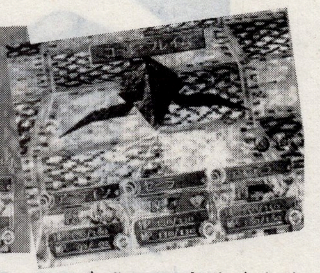
コール・フレイム

出现魔法阵，召唤地狱之炎攻击敌人。消费MP值为10。



↑コール・フレイム是居住在海中的动物最头痛的火炎魔法





在敌人下方移动魔法阵，呼唤火炎

玛撒

蒂阿拉的亲友，名门小姐。性格温柔稳重，身体柔弱。





蒂阿拉

统一海底世界メーエリア的公主。向往自由。

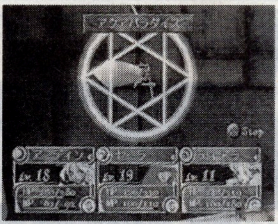
塞拉

天涯孤独的赏金猎人，性格坚强。在旅途中与主人公相遇。



アクアパラダイス

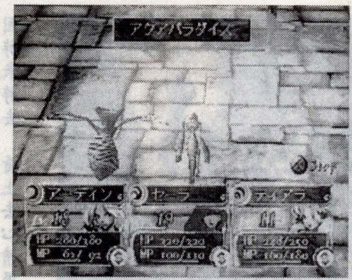
攻击魔法。通过产生大量的水泡将敌人包围，然后给其打击。消费MP值20。





姆恩（ムーン）

阿丁的亲友。当朋友遇到危险的时候，前来相助。



可以用无数的水泡同时攻击多个敌人。海中攻击手段

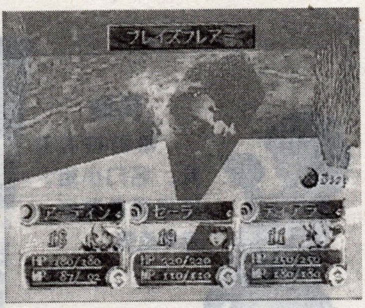


クリオン

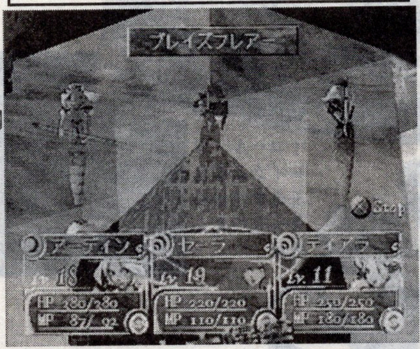
性格喜欢与人接近，喜欢模仿的小动物。

ブレイズフレアー

攻击魔法。向敌人发射火炎粒子引发大爆炸，给敌人打击。消费MP值20。



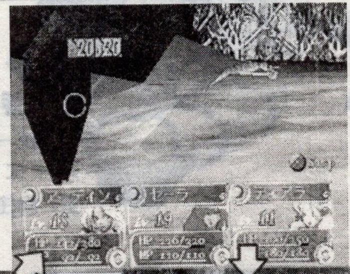
↑ブレイズフレアー使画面成为一片火海



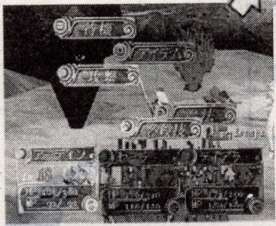
←塞拉擅长的魔法。此魔法很适合红头发的她

“アビス”系统为何物？

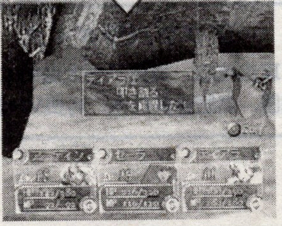
一般攻击时给敌人强力的一击，而使用クリティカル便可以进行连续攻击，此系统就是“アビス”系统。只要使用クリティカル，便可以无数次连续攻击。连续攻击之后，还可以修炼招数。



根据战斗结果，有时可以修炼必杀技



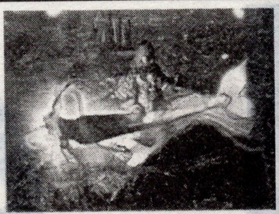
首先选择一般攻击的“攻击”命令



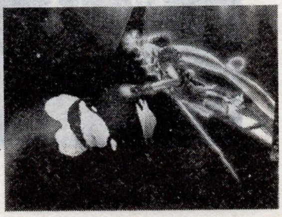
黄色为一般攻击，红色为クリティカル攻击状态

“Meremanoid”的片头

“Meremanoid”有两种片头，一个是主人公阿丁活跃的片头，一个是王女蒂阿拉登场的片头。画面充满了海底世界的神秘色彩。



←片头中除了蒂阿拉以外，塞拉也登场了

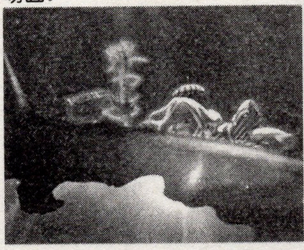


→可以算作亲友的阿丁和姆思

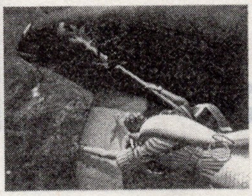
除了在月光下游泳的场面以外，还有阿丁发现蒂阿拉的场面。



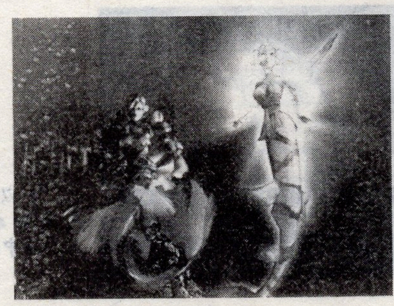
片头中逼真地刻画了深海世界的情景



阿丁的手杖碰到的箱子与故事情节有密切的关系



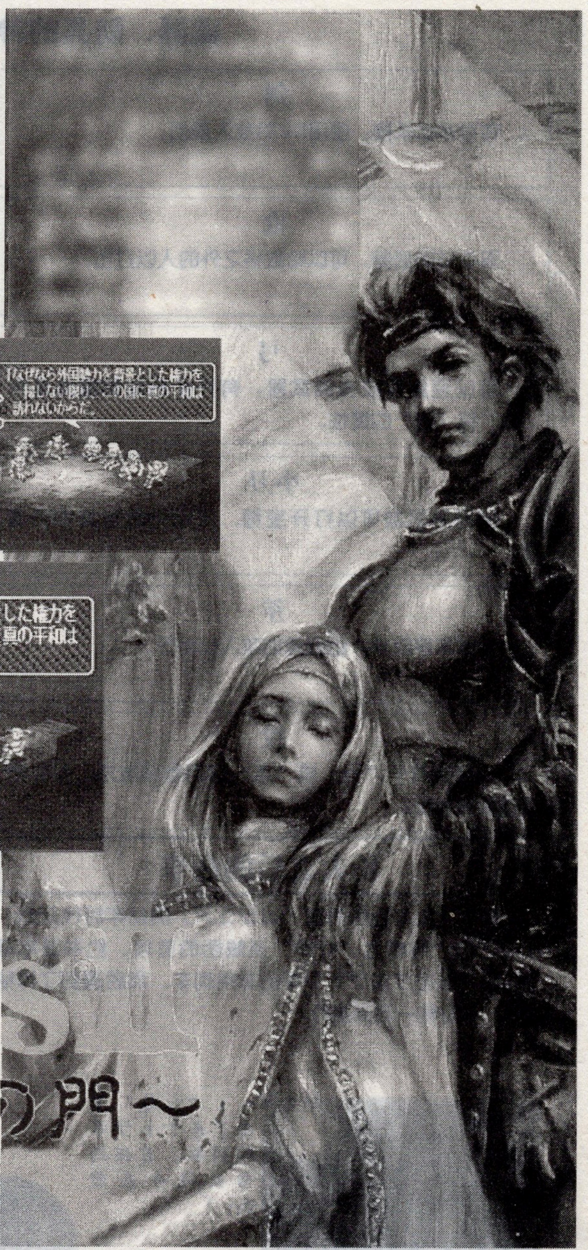
阿丁发现蒂阿拉



蒂阿拉在アイズマン周围游来游去。看上去心情很

武器中的秘技

“VANDAL HEARTSⅡ”的战斗系统大幅变动。为了使战斗向有利的方向发展，这次向大家介绍一些必要的武器和防具。店中出售的武器和防具共有12类100多种。以装备武器状态在战斗中移动、攻击，可以增加熟练度。如果熟练度增加到百分之百，便可以使用武器中隐藏的秘技和魔法。另外，防具可以影响人物的移动力，ＨＰ值等指数。可以给不同人物装备不同的防具。



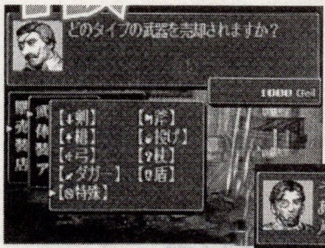
武器和防具可以通过画面表现出来

某事件的一个画面。大家围在篝火旁聊天。和下面的图比一比看看有什么变化!

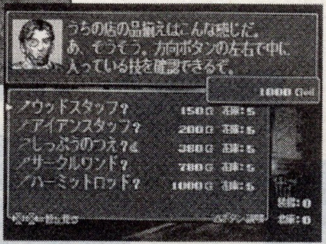


这是由装备的武器和防具引起的变化。

购买武器与防具!



店中出售的武器内隐藏有秘技



赛场上可以得到“特殊”种类的武器。这是店中买不到的贵重品。其中有招数和魔法!

VANDAL HEARTSⅡ

～天上的门～

PS	
	出品公司：KONAMI
	游戏类型：S·RPG
	发售日期：1999年7月8日

武器、防具的种类以及隐藏的秘技

剑

有很多必杀技。使用EP给敌人重创。

枪

双手持的武器。可以给数格之外的人以打击。

弓

可以远距离攻击的武器。有许多招数和魔法具有“风”或“暗”的属性。

小刀

使用的招数可以打开宝箱，发现隐藏在其中的道具。

斧

可以不停旋转，给四周的敌人以杀伤。

投

隐藏有属于“炎”或“圣”的招数或魔法。可以进行远距离攻击。

杖

攻击力弱，但使用MP可以使出强力魔法。

盾

HP有所增加，攻击回避率有提高。可以使用保护身体的招数。

铠

虽然HP和EP增加了，但缺点是不能进入拥挤的地方。

轻装

万能防具。最好给前线战斗的人物装备此武器。

长袍

防御力低，但MP大幅提高。可以给使用魔法的人物装备。

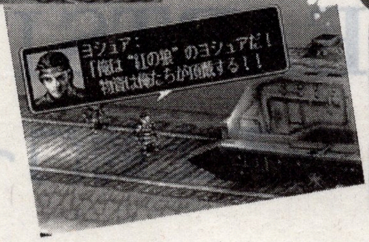
翼

移动力最强的防具。可以在有高低差的地带使用。

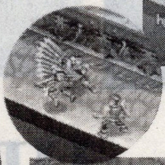
长大之后的故事

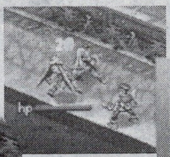
故事从主人公约书亚（ヨシュア）的幼年时代开始。长大之后，他成为“红狼”盗贼团的首领。约书亚率领“红狼”袭击了东ナトラ军的军用列车，然后遇到了神秘人物，并与他一起去旅行。





←↓“红狼”袭击了东ナトラ军的列车。首领约书亚战斗在前线！！







↓约书亚率领的“红狼”横扫敌军。列车中有什么呢？

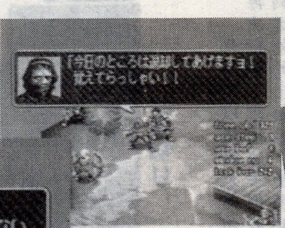


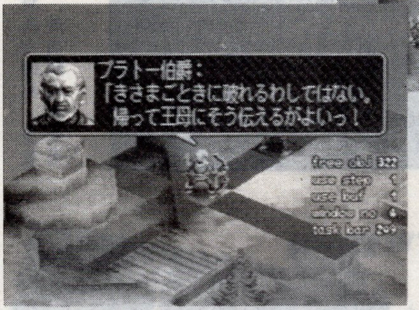


→列车中有一位老人和一位姑娘。约书亚受庇于他们，来到西侧城塞。

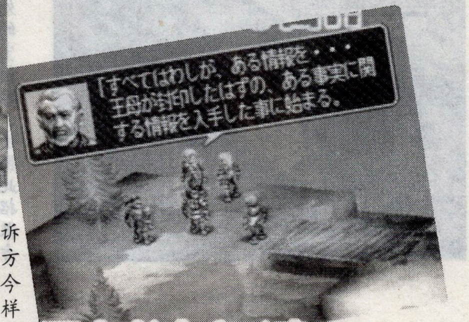
击败敌人!

→↓プラト一伯爵异常活跃，约书亚他们迎来了胜利。但是，为什么西方的军队要阻拦プラト一伯爵呢?





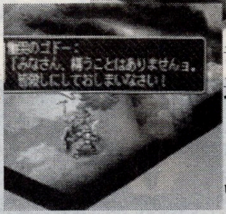
→プラト一伯爵告诉约书亚，为什么西方的军队要阻拦他。今后，约书亚将会怎样呢?



约书亚的命运发生巨变

与在列车上遇到的プラト一伯爵一起到西侧的城寨。但是遇到了敌人





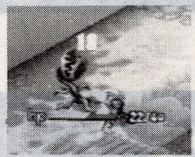
去西侧城寨的途中

从西侧来的刺客

使用秘技，有利展开战斗
使用武器中的招数与魔法!!

武器熟练度提高以后，便可以使用很多招数。利用武器使用的招数按照性质可以分为两类。一种是必杀技和魔法等任意使用的招数；一种是移动中或攻击时奏效的招数。例如下面介绍的“火炎”便是任何时候都可以使用的招数。使用此招数便可以随时使用火属性攻击。另外还有“冰结”等5个属性。根据情况不同，区别使用。

平时攻击时



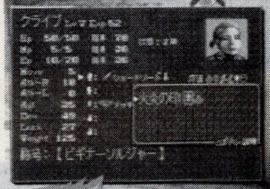
没有任何属性的武器，杀伤力仅限于此。但是，有了“炎”的属性之后……

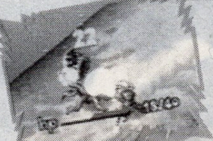


注意此参数!

哪个属性强，哪个属性弱，从这里可以一目了然。这个敌人“炎”和“圣”属性弱，“暗”属性强。

拥用“火炎之印”之后

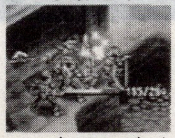




↑←用“火炎之印”武器攻击。由于敌人对“炎”防御差，所以杀伤力强

其它属性攻击

冰结之印



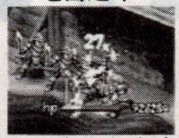
武器一碰到敌人，敌人便会被冻住。这就是冰属性攻击

利用风的力量劈裂敌人!



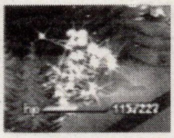
疾风之印

电击之印



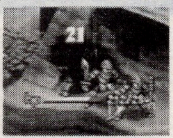
利用电击麻痹敌人

利用神圣的光之力打击敌人



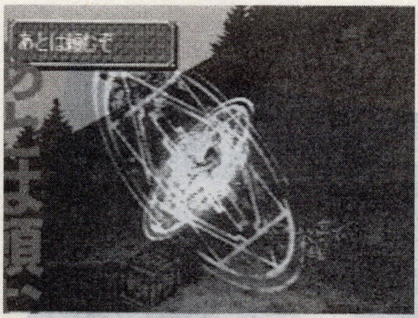
光之印

漆黑之印



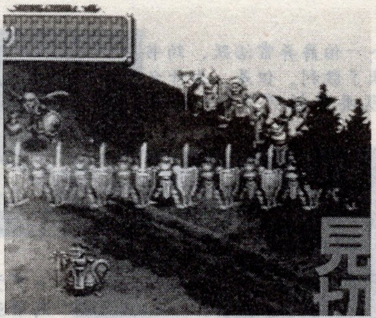
用黑暗包围敌人，影响其视野。这就是暗属性

あとは頼むぞ



此招可以使结束行动的部队再次行动。想迅速击倒敌人或想到远处的宝箱时，使用此招很方便

见切り

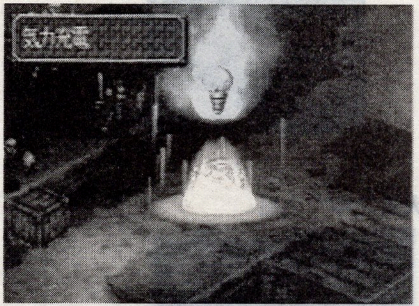


此招可以提高回避率。当敌人数量很多时，前面的人物使用此招效果明显

气力充电

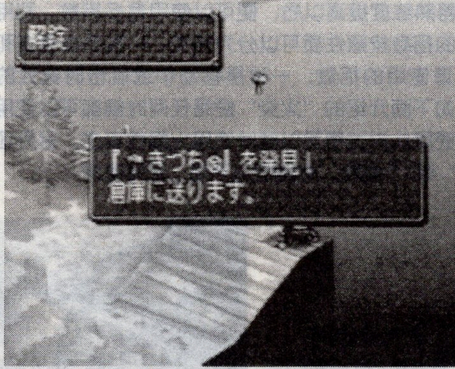
使用必杀技时可以提高EP（气力参数）。战斗中盘没有EP时，将频繁使用该招。



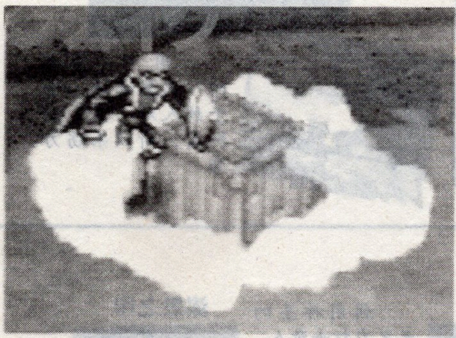


解键

在该游戏中此招不可缺少，只有用它才能打开宝箱。在宝箱的周围使用此技就可以了。宝箱中的“木槌（きづち）”是在店中买不到的武器

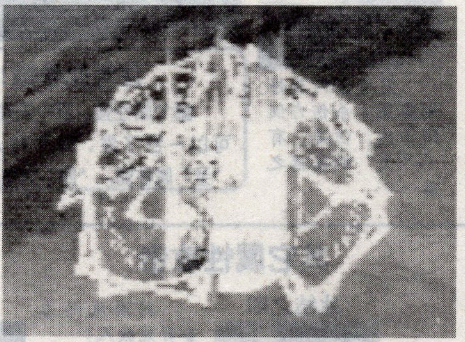


ブロックメイク



此招可以在地上出现台阶。没有它，有的地方便去不了，一定要弄到手

防御



从游戏序盘开始便可以使用的招数之一。它可以一时提高防御力

EARLY REINS

快枪女警

今年春天开始，ATLUS和MARCUS两社携手，创作了这部西部探险游戏。一群活泼浪漫的美少女，抛却艳丽女装，跃马从戎。漫漫西部的村镇部落，到处都留下了她们纤小的足迹。

PS	
出品公司	:ATLUS
游戏类型	:AVG
发售日期	:1999年冬

主要角色介绍



玛格列特·海德

接替牺牲在岗位上的父亲，当上了太阳峰地区的保安官。她打扮得象个硬派人物，其实胆小得象只兔子，还很爱撒娇。（配音：小西宽子）

阿莉丝·道森

一头金发系着长长的丝带，拖地的长裙雍容华贵，宛若一个大洋娃娃。她是东部一个富豪家的千金，性格开朗，总好打抱不平，是一位人见人爱的女孩子（配音：？）

凯罗琳·霍华德

她是牧场主的女儿，生性好强，虽然是个少女，父母又已经去世，但她充满自信，认为自己有能力管理好牧场。从这一点也可以看出，只要她认准的事，就一定要办到。（配音：竹内顺子）



明天更美好！

快枪女警预定将在多种媒体上发表不同形式的作品。八月十三日，首先在连锁贩卖店推出电子游戏，随后还将推出广播剧、小说、OVA等作品。



这就是“太阳峰”地区的街道。少女们时而探险，时而战斗。空旷街道上的脚步声和厮杀时的呐喊声，交替回响

菲色·利布西

她是新大陆的原始居民——西族的姑娘。善良温柔，从不欺负弱小的人。但若有人侮辱或攻击她的部落，她会毫不犹豫地拿起对付豺狼的猎刀。（配音：川上未游）



珍妮特·米拉

温文尔雅。仪态万千。原是大家闺秀，现在的职业是医生，在街上开了间诊疗所。正因为如此，她不断地帮助他人摆脱病痛，而从不愿伤害任何人。（配音：佐佐木瑶子）

围剿盗匪，保卫家园！

开拓时期的大西部。烟尘起处，一位少女催马急奔而来。她是七位主人公之一，刚刚受命担任地方保安官助理，正前往赴任。当地盗贼团猖獗，而要将他们捉拿归案的却是七位妙龄少女。战斗中，七位少女立下了“与盗贼血战到底”的誓言。面对她们纤细、秀美之躯，人们有理由怀疑，她们真能制服盗贼吗？

游戏中的移动场面和战斗场面，都是3D画面，相当逼真。枪击战中稍不留神，便会被无情的子弹击中。死亡的危险随时随地威胁着少女们。毕竟是如花似玉的年华，朴素的戎装，包裹不住少女妩媚的姿色，严酷的现实抑制不住她们青春的燥动。她们那一颗颗充满美好幻想的心，又在思念着谁呢？

岁月给予的魅力，小队员心目中的大姐姐



罗拉·费尔门德

性格粗犷豪放，言谈举止鲁莽。右眼戴的眼罩，是从前的恋人留下的“纪念品”。戒心重，但待人厚道。（配音：三森爱子）



海伦·威尔曼

她姿色亮丽，长期置身于喧闹的酒馆，登台演唱。坎坷的经历，教会她做人的诀窍。使她三教九流接应自如，“明枪暗剑”运用自如。（配音：水谷优子）

创作了多部恋爱游戏的KID公司，今年秋天奉献给诸位的新作就是“飘逝的思念”。这是一部PS原创恋爱模拟游戏。深秋凉风习习，红线牵往何方？

Memories Off

飘逝的思念



PS	
	出品公司：KID
	游戏类型：AVG
	发售日期：1999年9月

绵绵情思，难忘的你

炎热的夏季，被台风的长袖卷走，凉爽的秋天，伴着暴雨的步履而来。主人公三上智也，是私立澄空高中的二年级学生。他和别的学生一样，每天上学放学，按部就班地生活。唯一不同的是，父母经常不在他身边。生活虽平凡，但在他心底却藏着一种朦胧的悔恨，挥之不去，终日困扰着他。

KID公司的这部新作，是和感情丰富的女孩子发生恋情的冒险游戏。故事中有6 位女性登场，其中绘月彩花和今坂唯笑与主人公是青梅竹马，两小无猜。自然她们就成了故事的中心人物。随着人生经历的变幻，结局也有多种。



她是主人公的同班同学。活泼、擅长社交。最近有人注意到她表情忧郁，常常一个人来到屋顶阳台发呆。（配音：田村由香理）



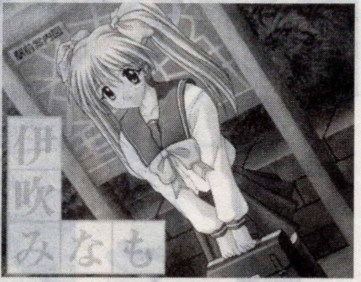


是主人的童年好友，纯真、开朗，白璧无瑕。她心中的“他”，是一个健壮的男孩，很知道体贴人。以前，她和智也非常要好，可是不知什么原因……。（配音：山本麻里安）

主人公的另一位童年好友。爱和自己喜欢的人撒娇，看见别人好，她就嫉妒。时而喜，时而忧，感情就象潮水似的动荡不停。（配音：那须惠美）



在小买部售货的大姐姐。她是大学生，母亲病了，她来代班一周。办事认真，但常找错零钱。她为这事感到很不好意思



双海诗音（配音：利田优子）是归国日侨，伊吹源（配音：河合久美）比诗音低一年级，她们俩也有自己的心事

看似千篇一律的生活，改变了我

我（主人公）觉得孤独，寂寞向我袭来……。每当我单独一人的时候，总有种感觉。一天，我忽然看到一个极为熟悉的身影，是她？！就是她！中学时代我的女友又回来了。现在，她和一个坏小子稻穗信整天混在一起。不过，我总是能在上学的路上见到她，和她说几句话。

游戏中出现一些选择项，选定一项，便会再现深埋在主人公心中的一段往事。女孩子的心思最难猜。要想获得美好的结局，只有靠自己的努力了。



一会儿便不作声了，馥靠在我的肩上睡着了。电车还在行驶，只好幸苦点，把斜靠在肩上的她送到她要下车的那站



清晨，上学途中，市区电车挤满了人。只要和唯笑在一起，看着她那张灿烂的脸，烦恼就一扫而光

PS 装甲机动队 L. A. P. D.

发售日期：1999年8月5日　出品公司：ELECTRONIC　游戏类型：STG

高性能可变装甲纵横驰骋，犯罪者闻风丧胆溃不成军！

把恐怖分子赶出L. A. ！

22世纪。一伙凶恶的强盗装扮成平民，逍遥地走在洛杉机的街头。这时，一名警官（他就是玩家）乘坐着机动装甲“X1-A”，要把这伙强盗赶出洛杉机。

游戏以下达和完成任务的方式进行。即使执行同样的任务，每次所走的路线也不完全一样。根据情节需要，有时要绕一个大圈子，来到某处完全不相干的地方，破坏一道暗锁。看似斗勇，实为斗智。另外，还能将画面纵向分成两块，或进行对战，或携手共斗顽敌。强盗终归是强盗，正义必将战胜邪恶！

和恐怖分子交战前

和恐怖分子交战前，在做三件准备工作。第一是确认任务内容，第二是初次参战者确认机器的操纵方法，最后是挑选X1-A所装备的武器。武器分轻武器、重武器、特殊装备三种，包括机关枪、导弹和火炎喷射器、地雷，共计30多种。每种武器的弹药装载量都有限制，因此要根据作战方针决定武器的种类。



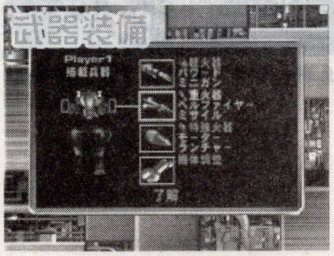
确认任务内容

有英语说明，游戏中的标题都是统一的



确认操纵方法

初次乘坐机动装甲时，先确认操纵方法。操纵说明中还包括躲避攻击的动作



挑选武器

可装备3件武器。武器的种类有时能改变战斗的激烈程度

STAGE 1

展望台变成了罪犯行凶的现场。警官接到了作战命令：攻下展望台，逮捕疯狂的犯人“怪异人”。警官遵照步话机传来的指示，急速赶往克里费斯公园的展望台。



执行任务的时候，还会不断接到指示。首先要找到藏匿人质的地方

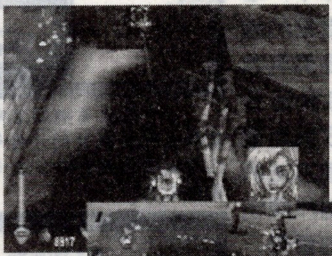




破坏了发电机。这下子，又该有某个入口被打开了

STAGE 2

追赶疯狂的“怪异人”途中，他忽然消失得无影无踪了。警官还没来得及喘息，又传来消息说，毒品大王萨克西斯有新的活动迹象。原来，他在兹玛海滩培育了一种新型杀人毒品，并已经毒害了一批人。在这个毒品现场，摆满了战车和大炮，还有一批被毒品深度麻醉的“行尸”。警官的任务是攻占或摧毁毒品站，使那里的人们摆脱毒品的危害。



大门紧闭，怎样才能打开它呢？

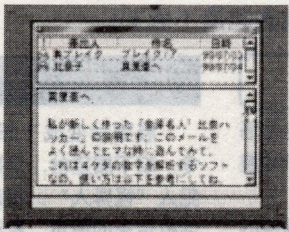


深度中毒的“行尸”，身不由已地冲了过来。他们目光呆滞，面色苍白

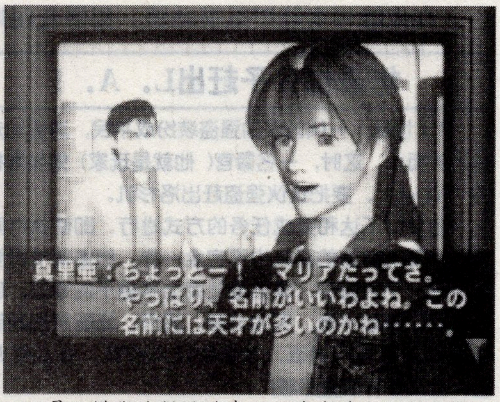
PS 玛丽亚2～受胎告知之谜～

发售日期：1999年夏　出品公司：BREAK　游戏类型：电子小说

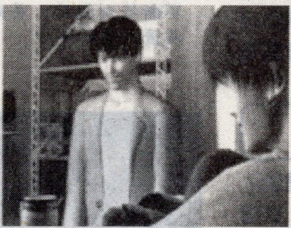
前作是一部描写心理恐怖的作品。新作则毅然摆脱了前作的阴暗基调，讲述了一位年轻记者的故事。一天，樱花电视台新来了一位记者，名叫国友真里亚。他受上司的指派，去慈爱堂生物研究所取一件物品。没料到，这个偶然的事情，使他卷入了一个巨大的阴谋之中。游戏中，不仅出现文字提示，主人公也能发表自己的感想和意见，表达自己的心理活动。还能用选项改变故事的进程，经历各种不同的事件。



来到电视台工作室，接通计算机主机，看了看收到的电子信件，又玩了会儿电子游戏



景山慌张地闯了进来。他身穿杀人犯的衣服，浑身湿透，恳求真理亚赶快把他藏起来

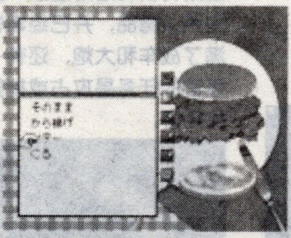


背着脸的这位少女，名叫鹫碕玛丽亚，是个天资聪颖的女孩子。她13岁就通过了大学考试。现在，她好象有秘密要告诉真理亚

PS 汉堡包2

发售日期：1999年6月24日
出品公司：GAPS　游戏类型：SLG

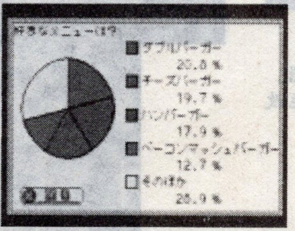
扩大经营规模，开设新店努力登上汉堡包连锁店的光辉顶峰，经营模拟游戏的第二作登场了！本作中，增设了与袖珍机互递数据的选项，可以通过用袖珍机玩迷你游戏，获得新的食品素材。此外，还增加了限定季节的商品和店铺经营方法的解说词。还能亲手制作原创汉堡包。用新增加的素材，制作种类更加丰富的食品。顾客满意，你就成功了。



留言簿上写满顾客所需的商品、对畅销货的评价等。自己原创制作的那种汉堡包，顾客爱吃吗？



序盘就摆上了豆腐、竹笋。再发展下去，还会摆上更新奇的食料



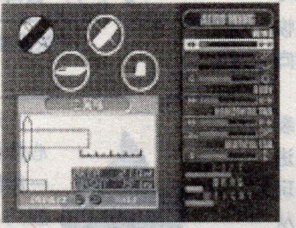
对那些不知如何着手工作的人，可以利用自由设定项，得到一些建议

PS 滑翔机～空中飞人篇

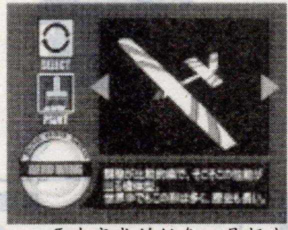
发售日期：1999年9月　出品公司：ASK　游戏类型：SLG

为实现遨游碧空之梦，展开“滑翔机”之翼。飞行模拟游戏给你带来无限惊喜。

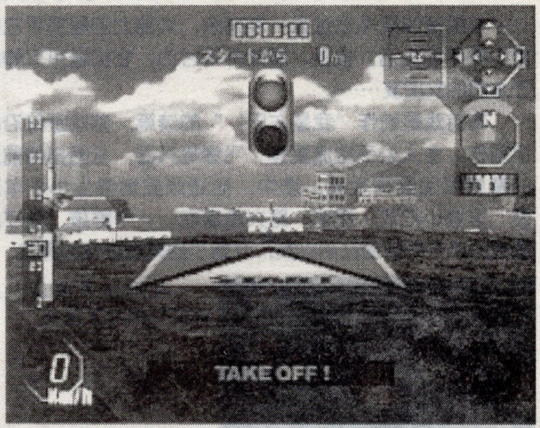
与飞机不同，滑翔机没有引擎，轻盈的机体随风而舞。没有动力的机体，对各部位的设计要求很严格。本作的机体是按照航空力学的原理设计制造的，连双翼角度的细微调整等细节，都和真实机型一样。你也来亲手设计制造一架机体，像鸟儿一样飞上蓝天吧！



机型选择画面上，除了各种设定项目外，还包括机体颜色和图案。看呀，刚出厂的飞机被打扮得象个新娘



要去完成的任务，是超出现实条件的、只在游戏中才会遇到的情况。需要根据条件进行设定

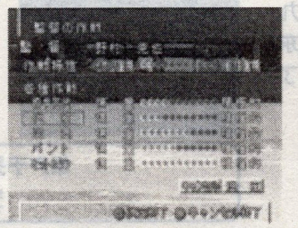


设计制造完成后，立刻起飞。滑翔机的飞行，需要判断风向，找准上升气流

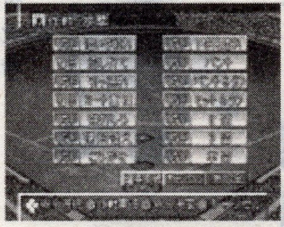
PS 理想职业棒球'99

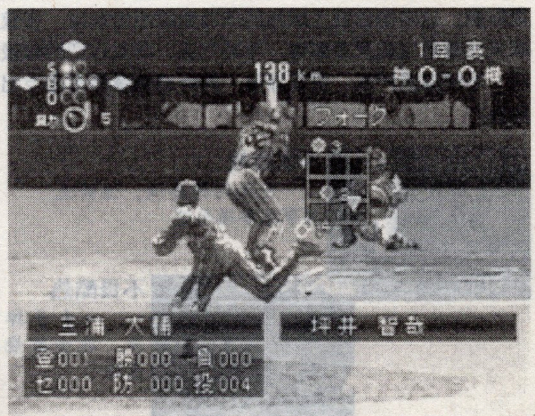
发售日期：1999年7月22日　出品公司：HECT　游戏类型：SLG

包括活跃在今年职业棒球赛中的明星选手松坂投手，以及阪神队的野村监督，南北两大联赛的全部480名球员都以真名实姓登场。由于得到南赛区斯瓦洛兹队的著名外围捕球手右田敦也的帮助，全部比赛采用了今年的实际资料。玩家以监督的身份参赛，向队员发出各种指导意见，率领全队向联赛的冠军宝座冲击。古田选手精密地分析了对方监督的作战部署，哨声一响，一场真实的比赛便在如潮般的呐喊助威声中开始了……



由于采用了今年的最新资料，你能在阪神队中找到野村监督的身影。狂热的偶像迷们这下该满足了吧





自己不能亲自上阵，但可以向选手发出指令，指挥他们作战

监督发出的指示内容非常详细。每击一球。便可更改一次

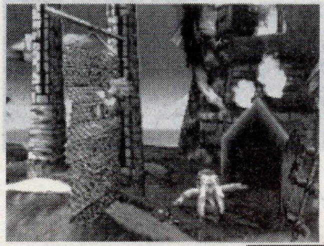
PS 东巴！野性冒险

发售日期：1999年秋　出品公司：WHOOPEE　游戏类型：ACT

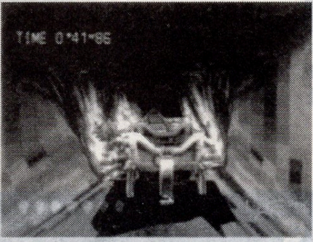
野孩东巴野性十足，野外探险为寻女友

与魔猪的战斗已过去一年有余，大陆上的居民早已恢复了和平的生活。但是，魔猪并不甘心，它把魔爪又伸向了东巴的女朋友……。

本游戏是前作“我是东巴！”的续篇，游戏系统沿袭了前作。主人公手持流星锤、飞镖等兵器，与阻挡他前进的魔猪军团展开大战。途中，他还顽皮地乘坐小矿车玩耍。这些小把戏，使他一路兴趣盎然。一个野孩，为了从魔猪的手中夺回自己的女友，开始了他充满野性的探险。



他的许多招法，是由前作继承下来的



乘坐小矿车玩得正高兴。从画面上看，还有时间限制

野孩魁梧健壮、寻友不畏艰险

东巴为了救出女友，离开家乡，只身踏上了旅途。哪里料到，途中他遇到了炽热的流淌着熔岩的地狱，和数九寒天大雪纷飞的天寒地带。年轻气盛、寻友心切的野孩东巴，不畏高温严寒、登高涉险，英勇地向魔猪军团发出了挑战!



不惧险峻

尖耸的钟楼顶，他若无其事地攀绳而过



不畏酷热

一失手掉下去，就会被烧成灰烬



不怕严寒

东巴不管走到哪里，都是风风火火的

为本作增添绚丽色彩的角色

快乐健壮的超级野孩

东巴



这个野孩子是本作的主人公，他忧心忡忡地走过来了。粉红色的头发冒着一股酸味，绿色的裤衩委一块破布裹在腰间。大自然就是他的家，这里的一切他都是那么熟悉，野生的环境使他养成了一种放荡不羁的性格。

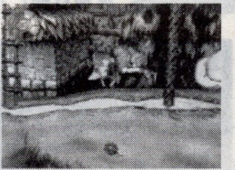


魔猪军团的一员

短翼猪



火气冲天，招惹不得。反应迟钝，碰它一下，半天才转过身来。当它发怒的时候，可要小心它手中的铁叉。虽然长着一付翅膀，却飞不远。看来是个笨家伙。



原产于另一大陆的昆虫

学者蜂



它代替前作的雷鸟，为大家引路、解谜。它很注意自己的仪表，总是手戴一付洁白的手套，头套一付大口径风镜。平常藏在东巴的头发里，有人来时，它就钻出来，冲着来人喋喋不休。



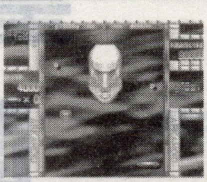
PS 流彩方阵R2000

发售日期：1999年7月1日　出品公司：TAITO　游戏类型：PUZ

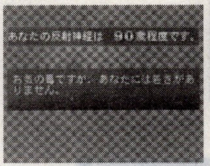
昔日名作的回声

令新老游戏迷感到惊喜的新版“流彩方阵R”，形式新颖，与振动装置相连，价格也更加便宜。

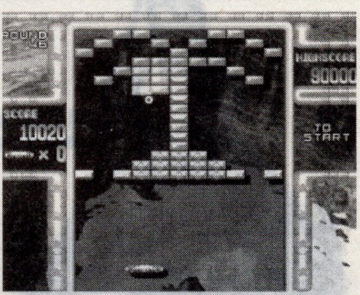
方块从天而降，想方设法敲碎它们，游戏的玩法再简单不过了。不过，这次除了从街机版移植了普通模式外，还增加了一些新的模式。例如，补充了大量道具的EX模式，自己构筑方块堆积区的编辑模式，及两个人相互击球的压缩模式等。玩过和没玩过这个游戏的人，都可以大开眼界了。



本系列游戏特有的BOSS对战，这次也无例外地保留着。就象敲击方块那样，击倒BOSS



最后，会根据你的成绩，评价你的神经反应能力。这次的评价是“相当于90岁的老人”



形似娃娃脸的方块配置图案，运用道具巧妙操作的方法，这些本系列游戏特有的系统，仍然保留在本作中

PS 太阁立志传III

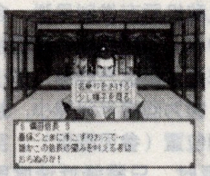
发售日期：1999年8月19日　出品公司：KOEI　游戏类型：S·RPG

扩大势力，统一天下

主人公是历史人物“丰臣秀吉”，它出身农民，生活在群雄蜂起的战国时代，最终统一了天下。本作为玩家提供了亲身体验这段历史的机会。培养壮大自己的“派阀”，是获得成功的关键。游戏中，既可以遵照历史的原貌展开故事，也可以自己构筑一段新历史。最后，或者是自己完成统一全国的霸业，或者是让手下的武将夺得天下。正篇之外，还有一些特殊情节，使你能够从中体验史书中没有记载的传奇。



最初，藤吉郎（秀吉）只是一个名不见经传的小卒。凭着他的才能和玩家的决策，终于干出了一番大事业



要想得到众人的信赖，就必须展示自己的才华，树立自己的威信。只有这样，才能在群雄之中占有一席之地



与敌国交战前，要先摆好自军的阵形。决策失误，将会出现画面上的这种不利局面

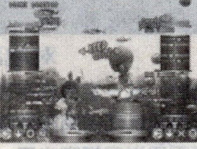
PS 玩偶乐团

发售日期：1999年6月24日
出品公司：PRODUCE　游戏类型:ACT

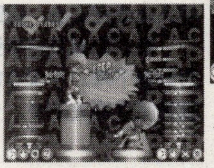
原创模式，演唱新曲

作为PS版的原创模式，增加了两种模式。一种是2P同时演奏的“协力模式”；另一种是修改新曲或街机版演奏方式的“编曲模式”。当然，仍然保留了演奏街机版曲目的模式。

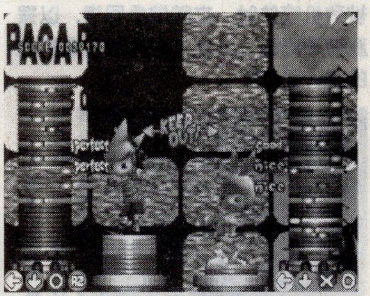
对于那些用“4个键”演奏感到困难的人，还准备了用“2个键”演奏的模式。这样，即使那些不懂音乐的人，也能独立奏出一首美妙动听的乐曲。另外，用2P模式，除了同时演奏，也能互相比赛。



画面下方排列的图形，表示键的配置。当然可以自己设置



PS版中增加了10首新曲，这也包括“编曲模式”中的新曲



如有必要，可以让一个人用两个键，另一个人用四个键演奏。注意看背景，是PS版原创画面



皇牌空战3

PS	
出品公司：	NAMCO
游戏类型：	STG

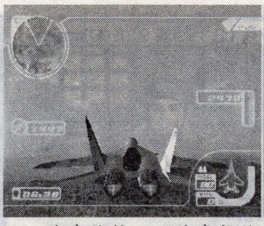
本游戏是NAMCO空战系列的第三作，在玩家的企盼中，呼啸着登场了。我们将登载空战的详细攻略方法，希望读者能够驾机大战一场。强国须强兵，强兵须掌握尖端科技。纵观历史上的空战，谁拥有了先进的空中武器，谁就拥有了制空权。

驾机的技术基础

空战中最有效的战术是绕到敌机后方开火。从敌机后方发射导弹，会大大提高命中率。而咬住敌机尾巴所必需做的动作是，操纵方向键，作小半径急回旋。因为回旋半径越小，越容易占据有利位置（参见图示）。实际作用急回旋时，只需降低速度即可。速度一降下来，回旋半径立刻就缩小了。但是要注意，速度降得过低，会陷入失重状态。

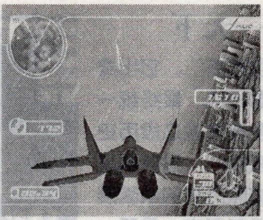
咬住敌机之后，注意调整速度，不要被敌机甩开，更不要超到敌机前方去。抓住时机，发射导弹。力争一发命中。反之，若被敌机从后方咬住，战局对自己就十分不利。若敌机从后方发射导弹，自己就必须连续急转，一边变换航向，一边加速逃跑。最好能提前发觉敌机，一旦感觉到已被敌机咬住时，立即做急回旋，以摆脱被动局面。为此，应时常观察机内的雷达显示屏。

一边减速……



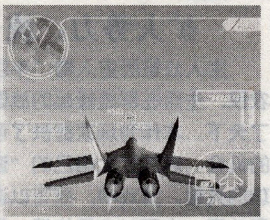
速度越低，回旋半径越小。并非飞得越快越好

一边做急回旋!

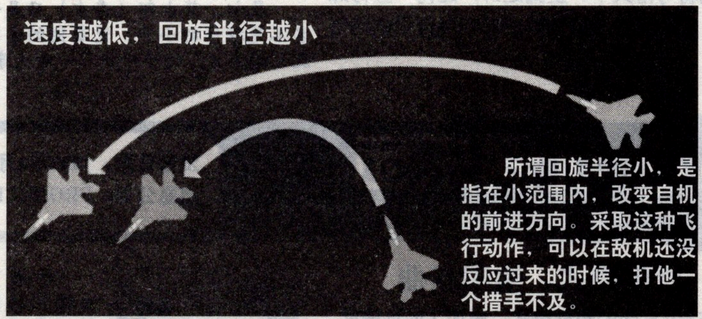


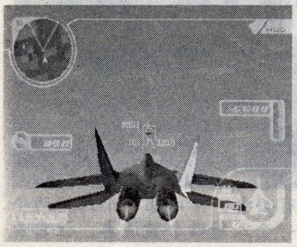
做回旋时，尽量将机首上扬。这样做，更容易转弯

调整速度，咬住不放!



从后方瞄准锁定敌机后，立刻射击！一串串愤怒的炮弹划过长空，不击坠敌机决不停火!



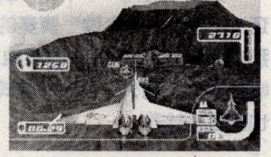


如果要用机载机关枪攻击敌机，就先减速再射击

对地攻击的飞行技术

对地攻击时，从一定高度平稳下降，接近目标，实施攻击。作超低空飞行风险太大，而且若目标周围有障碍物，则根本无法飞临目标上空，更不用说实施攻击了。不过，有的目标必须实施低空攻击，那时就得改变上述攻击战术了。

锁定目标发射导弹后，立刻拉升高度。因为发射后继续下降，不仅非常容易撞到地面，也很容易被地面的防空炮火击中。



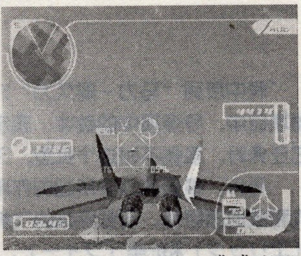
攻击被障碍物包围的目标时，要拉升高度再接近目标

提高击坠率的技巧

第一，应在机体处于水平状态时发射导弹。这样可以使导弹更准确地追踪敌机。不过，空战中战局瞬息万变，如果一味强调只有水平状态才能发射导弹，就会坐失良机。因此，发射导弹时，只能“尽量保持水平状态”。

第二，一般情况下，是从敌机后方发射导弹。而实战中，遇到正前方飞来的敌机，发射导弹也常常可以命中。所以，当敌机想从前方溜过去时，应毫不犹豫地发射导弹。

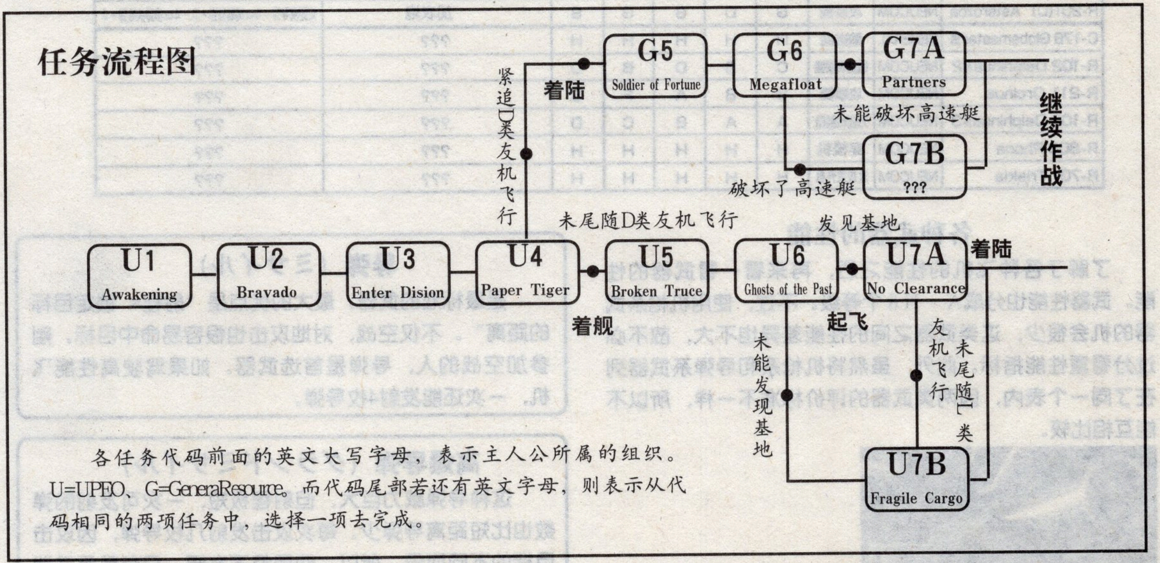

机身处于正常的水平状态时发射，命中率高。注意抓住时机


战斗刚开始时，常常与敌机正面遭遇。若能锁定目标，就立即发射

掌握详尽数据，完成序盘任务

下面，将向大家逐个介绍每项任务的攻略方法。介绍开始之前，先请大家看一看执行任务的程序。任务执行过程中，航线会发生变化。记住改变航线的条件，以及起飞、着陆的位置，就可以开始飞行了。

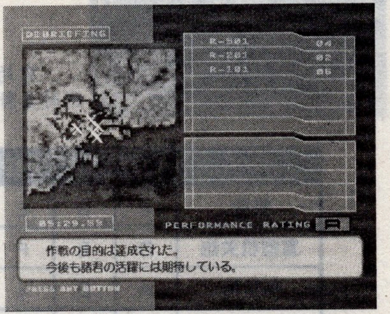
此外，任务的名称是NAMCO的正式任务名称，作战中只用英语名称联络。而任务代码是本文作者加的，属非正式编号，作战中不使用。



完成任务的程度及褒奖

任务完成的程度

完成度，分为A ~D 四个等级。依据任务完成的好坏，友机会发来不同内容的可视信件。当然，任务完成得越出色，友机发来的评价也就越高。这些信件的内容，并不影响其它要素，例如可驾驶的飞机种类等。所以，不理会信件的内容，也没关系。不过，据说若是任务完成的都很出色，完成全部任务后，会有褒奖。



信件的内容几乎与战斗无关，不必过分看重它

参战的飞机性能及作用

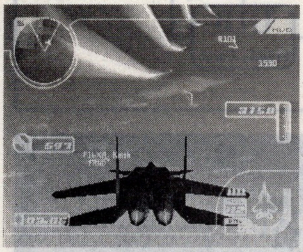
表中所列“马力~耐久力”5个项目，分成A~H8个等级。A最高，G最低，H甚至达不到评级的性能，无法评价。武器项目中，导弹项中的数字，表示可同时发射的弹数。机型后面标有（U）的名称，是执行UPEO任务时的名称。执行其它任务时，虽然不叫这个机型，飞机的性能并不发生变化。

另外，根据战斗中所起的作用，敌方目标分为多主攻目标（简称敌主目标）（ターゲット），和非主攻目标，包括敌机和敌地面目标。玩家操纵的飞机称为自机，我方的友机分为D类（ディジョン）、L类（レナ）、K类（キース）、E类（エリック）和F类（フィー）。

机型名称	制造商	类型	马力	攻击力	安定性	机动力	耐久力	武器1（机枪系）	武器2（导弹系）
EF2000E Typhoon Ⅱ	UPEO	戦闘機	E	F	G	F	D	机枪	导弹×2
MiG-33 FulcrumSS	UPEO	戦闘機	D	E	F	E	F	机枪	导弹×2
Su-37 Super Flanker	UPEO	多目的戦闘機	C	C	C	C	D	机枪 or 加农炮	导弹×4
F/A18I(U) HornetADV	GENERAL	戦闘攻撃機	F	F	D	E	D	机枪 or 重型机关炮	短距离导弹×4or高爆导弹×2~4
F-16XF(U) Gyrfalcon	GENERAL	戦闘機	E	E	E	D	F	机枪 or 重型机关炮	导弹×2
F-16XA Sakerfalcon	GENERAL	戦闘攻撃機	B	F	G	E	B	机枪 or 重型机关炮	高爆导弹×2~4
F-15S/MT Eagle+	GENERAL	戦闘機	C	E	E	D	D	机枪 or 加农炮	导弹×4or短距离导弹×6or多弹头导弹×2
F-22C Raptor Ⅱ	GENERAL	戦闘機	D	D	A	D	D	机枪 or 重型机关炮	导弹×4
F/A-32C Erne	GENERAL	戦闘攻撃機	F	E	A	C	B	机枪 or 加农炮	短距离导弹×6or高爆导弹×2~4
R-101(U) Delphinus#1	NEUCOM	戦闘攻撃機	D	E	D	E	G	重型机关炮	导弹×2
R-201(U) Asterozoa	NEUCOM	攻撃機	G	D	B	G	B	加农炮	短距离导弹×6or高爆导弹×2~4or多弹头导弹×2
C-17B Globemaster Ⅲ	GENERAL	輸送機	H	H	H	H	H	???	???
R-102 Delphinus#2	NEUCOM	戦闘攻撃機	C	B	D	B	D	???	???
R-211 Orcinus	NEUCOM	攻撃機	B	B	A	F	B	???	???
R-103 Delphinus#3	NEUCOM	万能戦闘機	A	A	B	C	D	???	???
R-808 Phoca	NEUCOM	穿梭机	H	H	H	H	H	???	???
R-701 Triakis	NEUCOM	攻击直升机	H	H	H	H	H	???	???

各种武器的性能

了解了各种飞机的性能之后，再来看一看武器的性能。武器性能也分成A~H8个等级。不过，使用机枪系武器的机会很少，这类武器之间的性能差异也不大，故不必过分看重性能指标。此外，虽然将机枪系和导弹系武器列在了同一个表内，因两类武器的评价标准不一样，所以不能互相比较。



有的武器一次可同时发射数枚

武器名	攻擊力	連射	射程	弹薬
机枪	F	B	E	实弹
重型机关炮	D	B	F	实弹
加农炮	A	D	E	实弹
导弹	D	D	B	实弹
短距离导弹	D	B	F	实弹
高爆导弹	B	D	G	实弹
多弹头导弹	G	E	E	实弹

导弹（ミサイル）

是最标准的武器。最大的优点是“射程=锁定目标的距离”。不仅空战，对地攻击也很容易命中目标。刚参加空战的人，导弹是首选武器。如果驾驶高性能飞机，一次还能发射4枚导弹。

高爆导弹（グランドミサイル）

这种导弹威力巨大，但射程极短，一次可发射的弹数也比短距离导弹少。每次攻击发射几枚导弹，因攻击目标的不同而异。所以，使用很不方便，只有熟悉武器性能的航空兵，才能有效地控制它。

短距离导弹

射程近，但一次可发射多枚，最多可达6枚。作战技术熟练后，使用它会感到得心应手。特别是用于对地攻击，威力相当大。

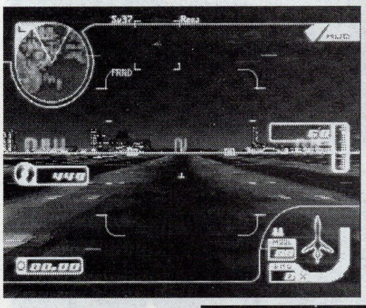
多弹头导弹

由一枚导弹可射出多枚小型弹头，总弹数多，综合攻击强度大。但是，由发射到命中所需时间比其它类型的导弹耗时长，致使两次发射之间的时间间隔较长。这是它的缺点。

着陆、着舰的操作要领

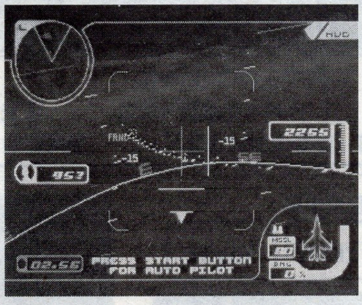
有些任务的开始或结束时，要起飞、着陆或着舰。如果嫌麻烦，可以省略不做。但失败不失点数，又能反复操作，还是掌握这几项技术，才能使自己的技术更加全面。

起飞的要领很简单，不再多说。问题是着陆和着舰，简要地说就是对准跑道中心线，缓缓降下机体。用偏航传感器就能对准跑道，故不必使用方向盘。其它要领还有，在不失速的前提下减速，将速度降至500至400，同时禁止急速下降。归结起来就是低速、平稳地下降，随时利用偏航传感器调整航向。



起飞要领

加速滑行，待机体振动加剧时，拉起机首



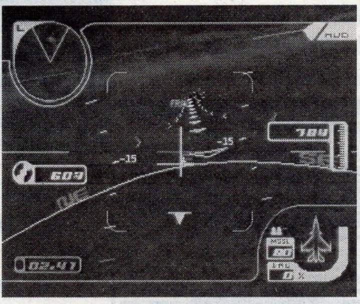
一边减速

注意不要减速过度，以致速度太慢导致失速



一边用偏航传感器对准跑道

只用偏航传感器，完全可以对准跑道

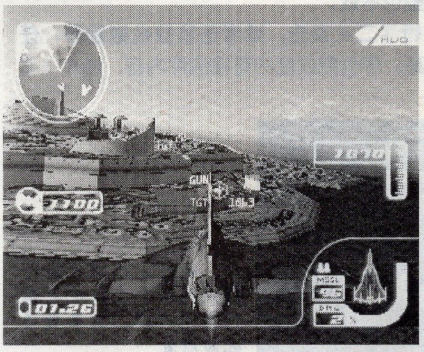


机首勿压得过低

特别当接近地面（甲板）时，注意拉平机首

任务的类型与优先攻击的目标

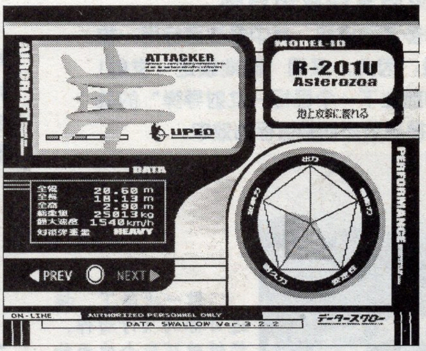
大多数任务都是破坏敌目标的数目越多，完成度越高。不过，任务的类型不一样，提高破坏敌目标数的战术也不同。例如，有一类任务，限定时间内完成第一次攻击，随后进行第二次攻击，就能提高完成度。执行这类任务时，应优先破坏敌主目标，实施二次攻击时，再破坏敌方其它目标。还有一类任务，只实施一次攻击比追加二次攻击的完成度要高。执行这类任务时，如果只破坏敌主目标，刚摧毁了几个敌目标，任务就结束了。破坏敌目标数不多，完成度也不会高。所以，应在任务结束前，多破坏一些其它敌目标。



开战前就考虑好攻击的优先顺序

选择机型和武器的方针

执行空对空作战为主的一般任务时，重点检查马力和机动性等性能，挑选综合性能高的机体，最好满载导弹。但是执行特殊任务时，就要选择特殊的机型。例如，执行U6追踪任务时，不需要高速度，因此也不需要大马力。但是，低速飞行容易陷入螺旋下滑状态，选择安定性低的机型就容易出危险。综合考虑，这次任务派F/A18U最合适。再例如，执行G 5 空港轰炸任务时，采用低空连续攻击战术，短时间内集中投下多枚炸弹，可以同时攻击多个地面目标。这时，使用导弹就不如使用短距离导弹更有效。当然，在进行这种攻击时，每个人可以有自己特殊的战术。总之，根据任务的内容选择机型和武器，是顺利完成任务的先决条件。



从整体上看，攻击机比战斗机的马力小，安定性好，可发射的导弹数多

UPEO 01

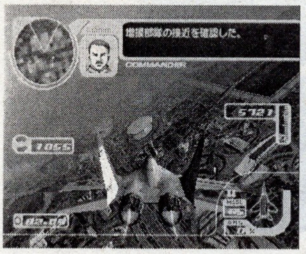
Awakening

"UPEO，出动！"

第一次执行任务，遇到的敌人数量不多，敌机也不主动进攻。如果在前作中已经能够熟练地作战，这场战斗就象是瓮中捉鳖。如果是初次参战，则可以练习一下基本操作。

若想进行二次攻击，就必须在3 分钟内完成第一次攻击。因此第一次只攻击敌主目标。其余的敌机，留在二次攻击时再击坠也不迟。

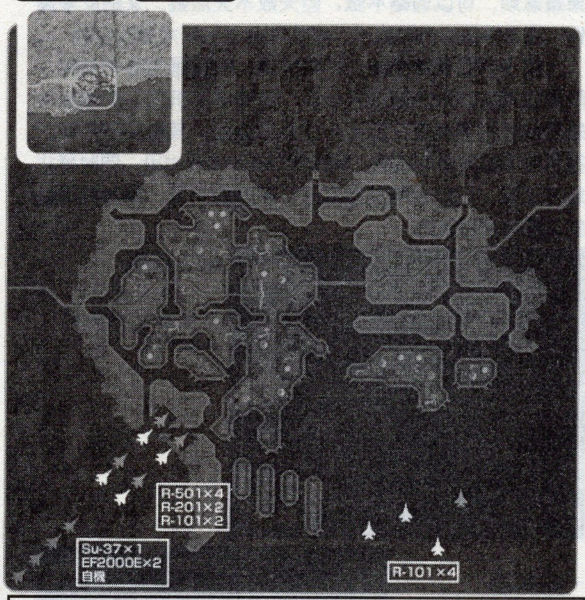
对敌人进行了二次攻击，或者击坠敌机数越多。任务的完成度越高。评价完成度的可视信件内容，由A ~C至D分成4级。



进行了二次攻击，提高或降低完成度的情况都会出现。大多数情况为前者

可使用机型

EF2000E　Mig33



二次攻击的发生条件	评价标准
3 分钟内完成第一次攻击（击坠全部敌主目标）	有无进行二次攻击、击坠敌机数

UPEO 02

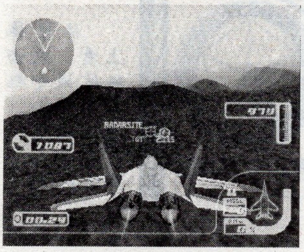
Bravado

"SARF的王牌机师"

本次任务是轰炸地面之敌。只要遵照前面讲的飞行方法去操纵，就能顺利完成轰炸任务。如果想进行二次攻击，可象U1任务中那样，只攻击敌主目标，尽快完成第一次攻击。进行了第二次攻击，任务的完成度相应提高。但提高任务完成度，不会改变可视信件的内容。

灵活变换攻击目标

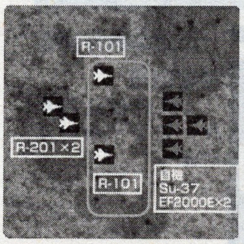
地面目标多紧密排列，其中多数目标用一枚导弹即可击毁。因此，采用"瞄准锁定→发射1枚导弹→立即瞄准下一个目标→发射导弹"的战术，能够大大提高破坏地面目标的效率。



做一次降下、接近目标的飞行动作，能够破坏数个地面物体

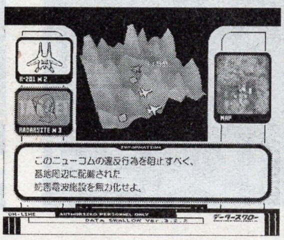
可使用机型

EF2000E　Mig33

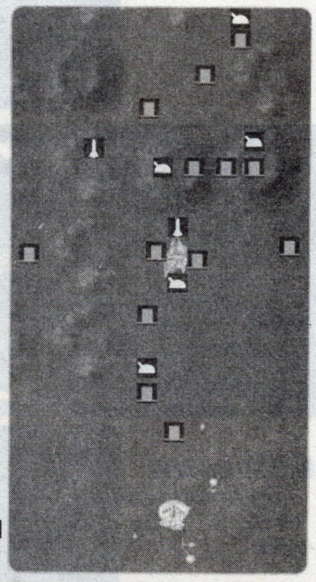


注意屏幕显示

屏幕显示最后常表示出时间数字。请认真查看这一时间。若能在限定时间内完成第一次攻击……。



表示的是什么时间，只有打一仗才能知道



二次攻击的发生条件

4 分钟内完成第一次攻击任务

评价标准

有无进行二次攻击、破坏敌目标数

UPEO 03

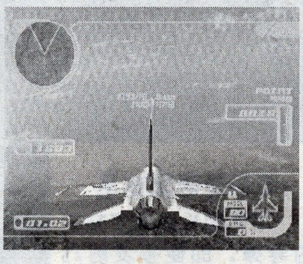
Enter Dision

可使用机型

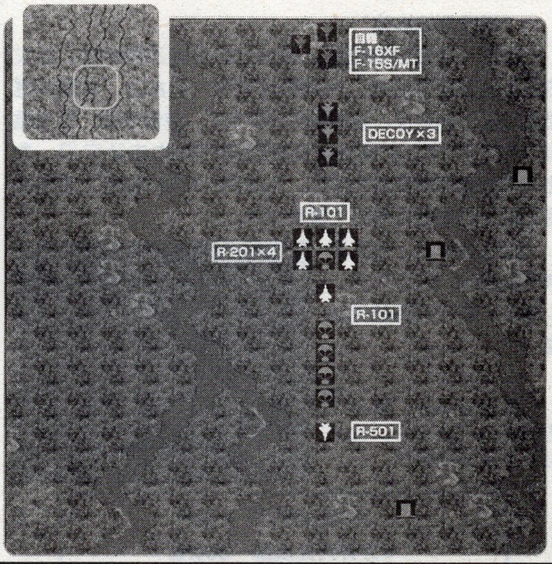
EF2000E | Mig33 | F/A18U | F16XFU

“追随D类友机的常规训练”

任务的前半部分是飞行训练，紧追正在做特技飞行的D类友机飞行。只要大致能跟上，就能继续执行下面的任务，咬得越紧，任务完成度越高。接下来是射击训练。训练中只能用机枪向空中目标射击。破坏了全部目标后，第二次攻击就又开始了。这次，仍然只能使用机枪攻击货柜（CONTAINER）。根据任务完成度，可视信件分为A～C和D四级。



为了紧紧咬住D类友机，可选择马力和机动性高的机型出航



二次攻击时，敌目标数的变化

二次攻击时，敌目标的数量和飞行训练的成绩相关。评价高则出现的敌目标多，评价低则敌目标少。此外，飞行训练的评价，就是这次任务的评价。

二次攻击的发生条件	评价标准
无论出现什么情况，都必然发生二次攻击	飞行训练的评价

UPEO 04

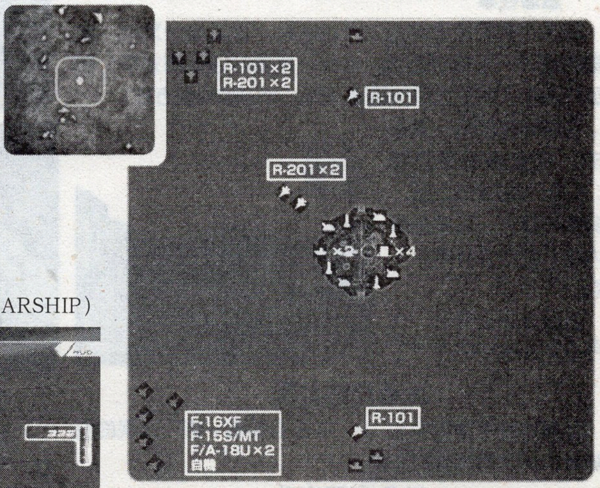
Paper Tiger

可使用机型

EF2000E | Mig33 | F/A18U | F16XFU

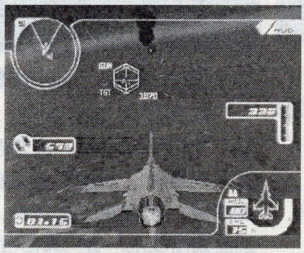
“纸老虎”

攻击的敌主目标全部是船舶。船舶的对空炮火十分猛烈，投弹后要迅速拉升，脱离炮火网。进行二次攻击，能提高任务的完成度。所以，第一次攻击可只瞄准船舶射击。只有当未追随D类友机，仍沿UPEO航线飞行时，可视信件的内容才根据任务完成度，分成A～C和D级。



快速破坏船舶的战术

船舶由机关枪、导弹等武器和船体（CARRIER、WARSHIP）等目标构成。攻击船体，也能将武器一起打哑。所以，向船舶发动进攻时，只需瞄准船体射击。向武器系统射击。只能是浪费时间。



船舶都很坚固。攻击它时，有多少导弹就发射多少导弹

二次攻击的发生条件	评价标准
3分钟内完成第一次攻击	有无二次攻击、破坏敌目标数

初次选择航线

完成了这次任务后，就要选择飞行方向。如果跟随D类友机飞行，就会进入G航线，去执行G 5任务。如果不跟着D类友机飞行，就仍然沿UPEO航线飞行，接下来执行U 5任务。可供判断的时间很短，赶快作决定!

UPEO 05

Broken Ttrce

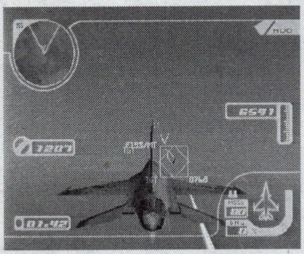
可使用机型

EF2000E | Mig33 | F/A18U | F16XFU

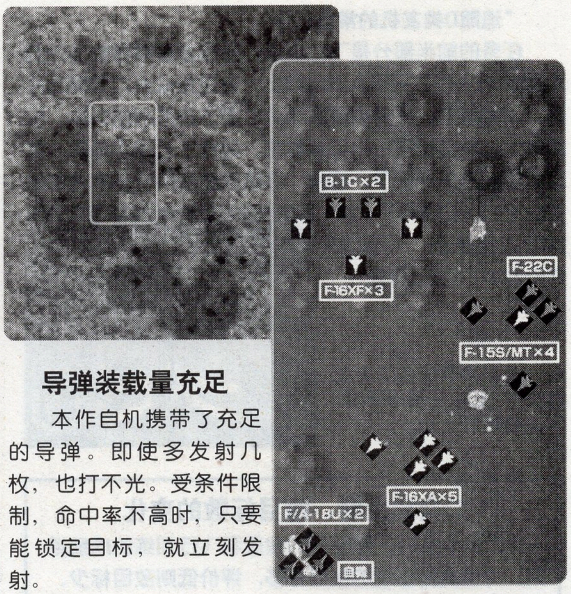
“撕毁停战协议”

这是一场激烈的空战。与前几场空战不同的是，这次的敌机性能更加完备，行动更加灵活。换言之，从敌机尾部发动攻击更难了。特别是F15S/MT，装备精良，行动诡秘。为了发动二次攻击，必须在短时间内击坠它们。为此，可以暂不理睬其它敌机，盯住F15S/MT猛攻。若是畏缩不前，规定的时间马上就耗光了。

作战结束后，友机发来可视信件，内容为A ~ C 或D，表示任务的完成度。



低性能机型，根本不是F15S/MT的对手。这里向大家推荐F16XFU



导弹装载量充足

本作自机携带了充足的导弹。即使多发射几枚，也打不光。受条件限制，命中率不高时，只要能锁定目标，就立刻发射。

二次攻击的发生条件
3分钟内完成第一次攻击
评价标准
有无二次攻击、击坠敌机数

UPEO 06

Ghosts of the past

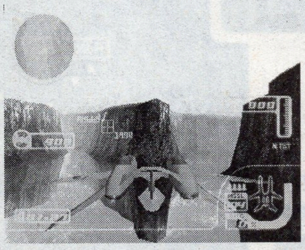
可使用机型

EF2000E | Mig33 | F/A18U | F16XFU | A101U | A201U

“悠悠往事”

任务内容是紧追向前飞行的敌机。在航线分叉处，敌机随意选择一条前进路线。这时一定要盯住追踪对手，别让敌机逃脱。还要注意勿超速飞行，冲到敌机前方去。

若能尾随敌机一直追下去，就会发现敌方基地。一旦飞临基地上空，立刻实施轰炸。可视信件的内容，按任务分成A ~ C和D。



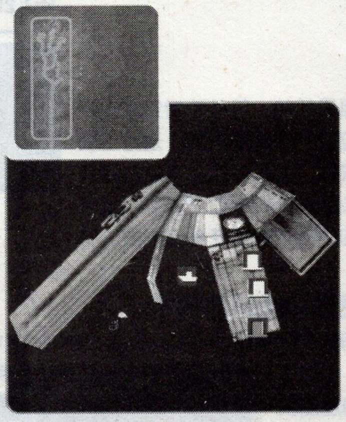
猛攻敌方直升机。飞行高度保持在1000米以下

敌基地的位置

敌基地位于地图中A、B、C三点中的一点。出现的位置随敌机的飞行路线而变化。

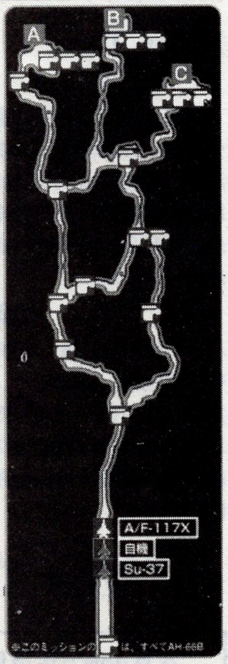
任务有了变化

限定时间内未能发现敌基地，则接着执行UPE007B。如果炸毁了敌基地，则执行UPE007A。



轰炸基地，难度颇高

基地周围地形复杂，视野狭窄，飞行条件极差。反复轰炸的难度非同寻常。如果不考虑提高任务完成度，就忽略其它目标，用低空连续攻击战术，专门攻击敌基地。



本次任务中遇到的敌直升机，全为AH-66B

二次攻击的发生条件
5分30秒内发现敌基地

评价标准
有无二次攻击、破坏敌目标数

UPEO 07A

可使用机型

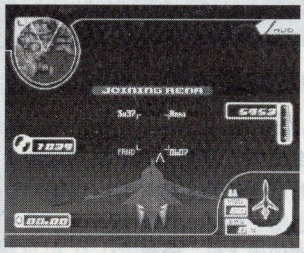
EF2000E　Mig33　F/A18U　F16XFU　A101U　A201U

No Clearance

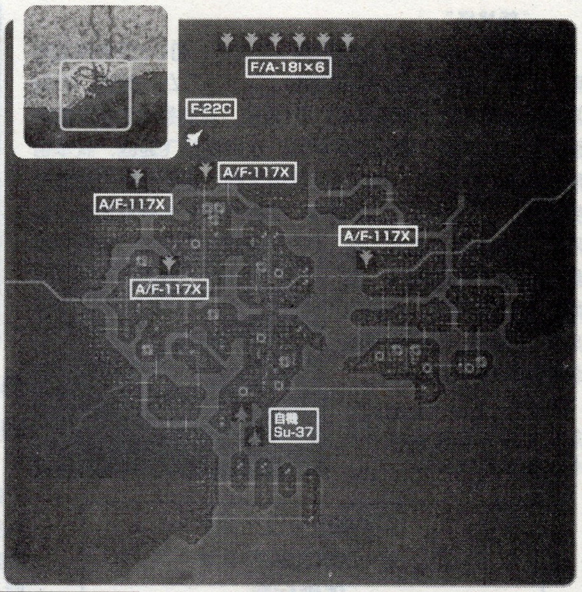
“作战之外的行动”

执行U 6 任务时，若发现并破坏了敌基地，接着就开始执行本项任务。但行动刚开始时，若不能紧随L 类友机飞行，就会转而执行U 7 B 任务。所以，如果早就想执行U7B任务，现在还有机会更改，无需在执行U6任务时，有意躲开敌基地。

如果紧随L 类友机飞行，就继续执行本项任务，开始战斗。任务完成度的评价标准是作战所耗时间。要想提高完成度，就得尽快击坠敌机。进行了二次攻击，任务完成度更高。而完成度的高低，不会使可视信件的内容发生变化。



刚开始行动，就要做出决定。选择的要领，和追随D 类友机时的一样



二次攻击的发生条件	评价标准
3分30秒内完成第一次攻击	完成任务所耗时间

UPEO 07B

可使用机型

EF2000E　Mig33　F/A18U　F16XFU　A101U　A201U

Fragile Cargo

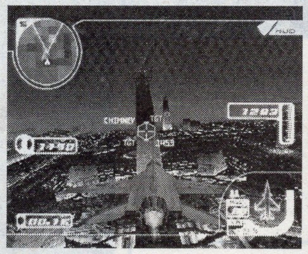
“匿名的恐怖分子”

任务内容是破坏飞行船航线上的建筑物。行动要又快又准。赶在飞行船降落到那座建筑物之前，炸毁它。飞行船有3条航线，每次随机选择一条。各航线上的攻击目标数目不一。

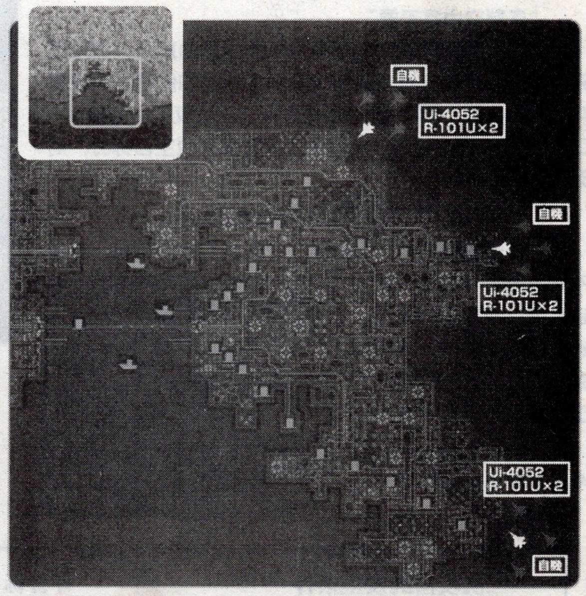
击毁全部地面目标后，出现高速艇。击沉它，就完成了任务。可视信件内容无变化。

当飞行船靠近时，敌主目标才出现。

只有当飞行船飞得很近时，才知道是否该攻击这座建筑物。在这之前，由于无法确定敌目标，故无法采取攻击行动。一旦目标确定，迅速实施轰炸。为此，应保持在飞行船附近飞行。



飞行船靠近敌目标时，自机雷达上立刻显示出红十字准星



二次攻击的发生条件	评价标准
任何情况下都必然发生	二次攻击由开始至结束的耗时

GENERAL 05

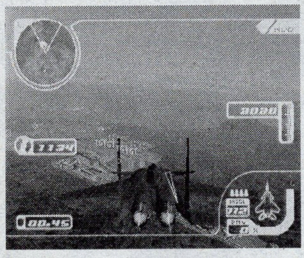
Soldier of Fortune

可使用机型

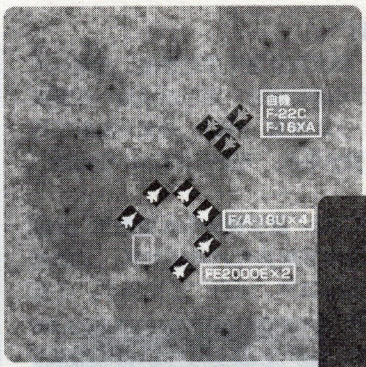
F16XA　F15S/MT

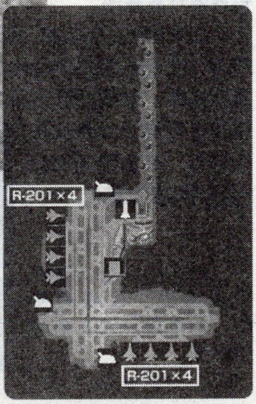
"新战场"

转移到G航线以来执行的第一个任务。和U5任务形成对照，U5的任务内容是保卫新克姆（ニューコム）基地，G5则是执行攻击任务。敌目标是R201部队。最初是向敌空港的地面目标发起攻击，超过限定时间，敌机便起飞迎战，我军也随即进入二次攻击。与以往的任务不同，本次任务若想提高完成度，就不要进入二次攻击，尽量将敌机全歼在地面，运用低空连续攻击战术，连续轰炸多个地面目标，就能达到作战目的。任务完成度的高低，不会使可视信件的内容产生变化。



R201的飞机排列密集。运用低空连续攻击战术，逐列摧毁敌机





参加不同的组织，驾驶不同的机型

本作中，变更自机所属的组织（同时改变航线名称）时，驾驶的机型也随之变更。隶属于G 时，使用美式现代飞机，隶属于U P E O 时，使用欧式或俄式飞机，而新克姆基地配备的是与前三者完全不同的机型。可以用选择航线的方法，挑选机型。

二次攻击的发生条件
第一次攻击超过3分钟
评价标准
有无二次攻击、破坏敌目标数

GENERAL 06

Megafloat

可使用机型

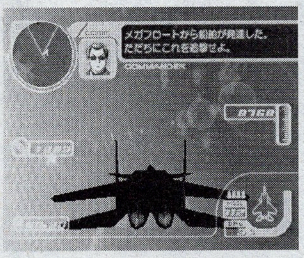
F16XA　F15S/MT

"压制空中巨无霸"

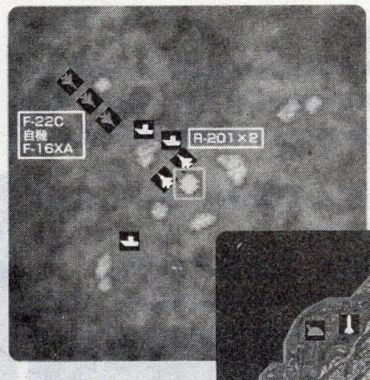
本次任务，同时向地面和空中目标发动攻击。完成任务并不难，但作战过程会影响下一个任务的内容。可视信件的评价分A～C和D级。是否进行了二次攻击。影响A～C 级评价。而进行了二次攻击，又漏掉了敌主目标时，则无条件地降至D级。

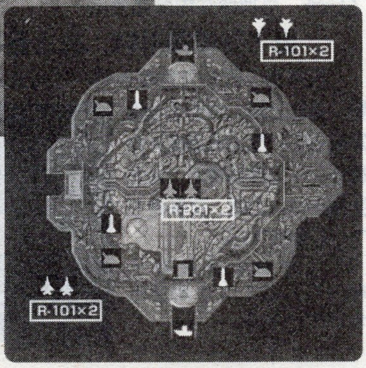
如何达到改变航线的条件

改变航线的条件，是破坏二次攻击的敌主目标。如果不想执行G7A任务，就要延长第一次攻击的时间，进行第二次攻击。高速艇会迅速逃往安全场所，要击沉它就必须动作快。



二次攻击失败，接下来就不能执行G7A任务





二次攻击的发生条件	评价标准
第一次攻击超过3分30秒	破坏敌目标数，二次攻击中是否破坏了敌主目标

GENERAL 07A

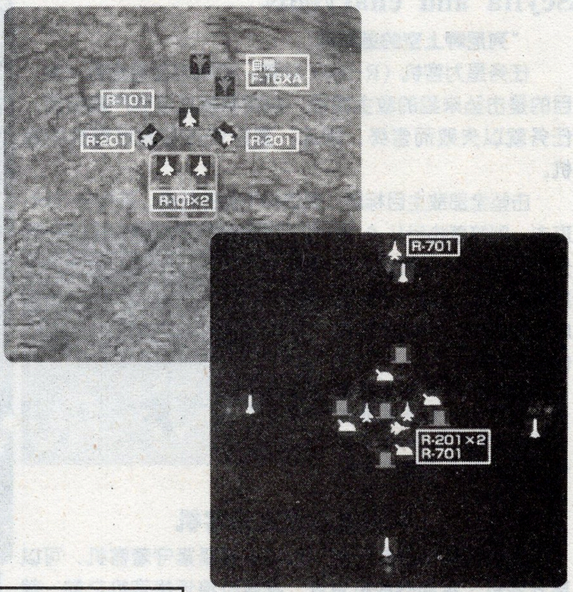
Partners

“战友”

最初的攻击目标是4座能源工厂。但对这些目标，用导弹攻击已经失效。只能用机关枪扫射。破坏这些目标后，岛中央就出现一座核心工事，炸毁它。工事周围筑有坚固的护墙，所以攻击时，需先拉升，飞到工事上空时再急速下降，接近目标后发射导弹。可视信件的内容，根据完成度分为A～C和D级。

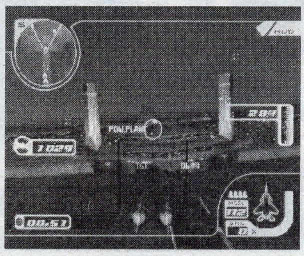
可使用机型

EF2000E | Mig33 | F/A18U | F16XFU



导弹失效的范围

建有能源工厂的上空，导弹致导系统完全失去作用。不过，破坏了所有工厂之后，也就消除了电子干扰，致导系统又恢复了效能。因此，空战或在岛外进行，或破坏工厂后进行。



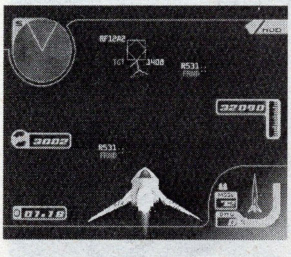
用机关枪进行空战，不仅作战效率低，而且难于取胜

二次攻击的发生条件	评价标准
任何情况下都必然发现	完成任务所耗时间、破坏敌目标数

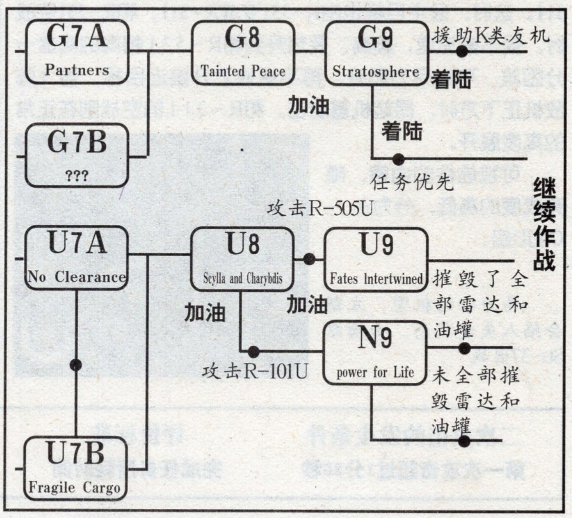
接下来要完成9项任务，并可以沿新克姆航线飞行。航线大致分为三条，每条航线上的登场人物及使用机型都大不相同，希望你能顽强地飞完全程。

战斗进入中盘，高性能飞机加入阵容

和序盘一样，先介绍中盘战斗中参战的机型。从中盘的战斗开始，有些任务必须派特殊机型出阵。所谓特殊，是指这类机型有自己的操纵特点，只有了解并掌握它们，才能安全飞行。特别是RF-12A2、R-311等超高空战斗机，升至超高空时极易失速，故必须保持高速。且因机体本身回旋性能不良，造成回旋半径过大。这是兵家之大忌。不考虑到这些弊端，还象往常一样操纵飞机，就会酿成大错。



超高空战斗机的航速至少要达到2000



中盘任务流程

每项任务的第一个字母，代表主人公所属的组织（也为航线名称），U＝UPEO，G＝GENERAL RESOURCE，N＝新克姆。数字后面的字母，表示同时出现的多项任务，只能从中选择一项去执行。

武器名	攻擊力	連射	射程	弹藥
机枪	F	B	E	实弹
重型机关炮	D	B	F	实弹
加农炮	A	D	E	实弹
脉冲激光	E	B	D	能量
导弹	D	D	B	实弹
短距离导弹	D	B	F	实弹
高爆导弹	B	D	G	实弹
多弹头导弹	G	E	E	实弹

可使用机型

EF2000E	Mig33	F/A18U	F16XFU	A101U	A201U

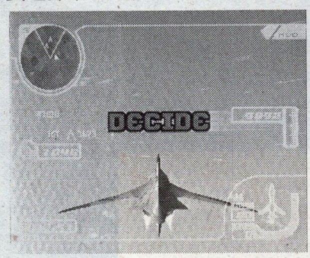
UPEO 08

Scylla and charybdis

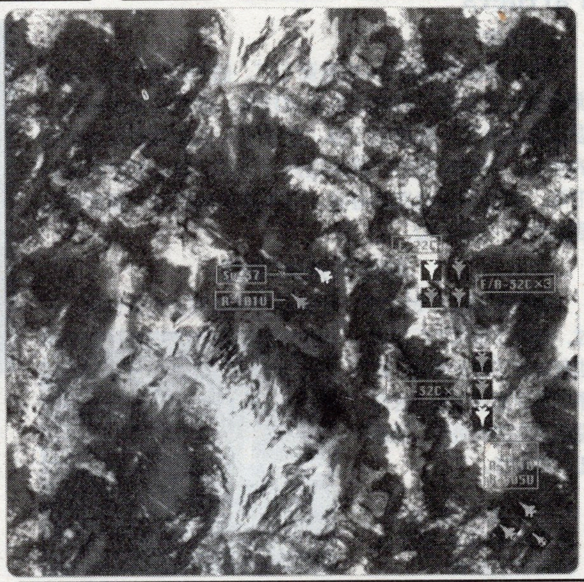
“列尼岬上空的遭遇战”

任务是为客机（R-505）护航。和执行普通任务一样，目的是击坠来犯的敌主目标。但如果客机受到严重损伤，任务就以失败而告终。因此，要抢先击落靠近客机的敌机。

击坠全部敌主目标后，要选择下面的任务。若向R-505U攻击，则接着执行U 9 任务；若向R-101U攻击，则接着执行N9任务。任务完成度的高低，不改变可视信件的内容。



朝不同的目标发动攻击，接下来的任务也随之变化。刚才还在为它护航，现在竟成了攻击目标



不用担心远离旅客机

虽说是执行护航任务，却也不必紧紧守着客机。可以离开客机，主动向敌机进攻。在敌机接近旅客机之前，就将它们击落。主动出击才是上策。

二次攻击的发生条件	评价标准
第一次攻击成功	完成任务所耗时间

可使用机型

EF2000E	Mig33	F/A18U	F16XFU	A101U	A201U	Su-37

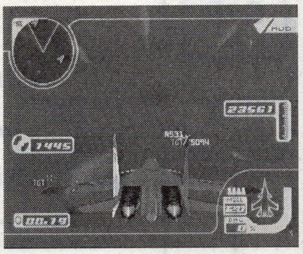
UPEO 09

Fates Intertwined

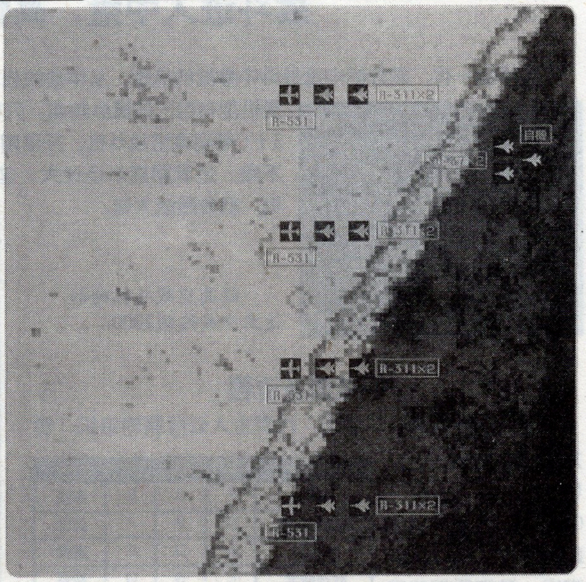
“UPEO的改革”

这是一场在超高空展开的空战。最初的攻击目标是R－531，若能在1分30秒之内全部消灭它们，即告完成任务；若未能全部击坠目标，从剩余的R－5 3 1里，就会飞出R－311。这时，敌主目标也由R-531变成R-311。和R-531空战时，要不断加速、爬高。要想升到和R－5 3 1相同的高度十分困难，可先尽力爬升，再平缓地上升接近目标，当飞临敌机正下方时，昂起机首射击。和R－3 1 1的空战则在正常的高度展开。

可视信件的内容，随完成度的高低，分为A～C和D级。



马力小的机型，立刻会陷入失速状态。必须派Su-37出战



二次攻击的发生条件	评价标准
第一次攻击超过1分30秒	完成任务所耗时间

GENERAL 07B

可使用机型

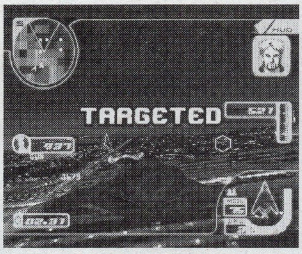
A/F117X

Target Acquisition

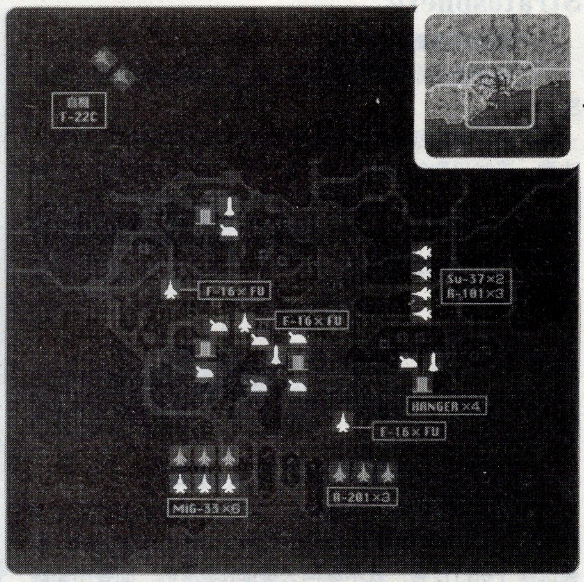
“隐蔽目标”

任务是侦察、收集情报。执行这项任务，不需要掌握特殊的操纵技术。轰炸的要领仍然是锁定目标，按○键发射。第一次攻击开始3分钟后，仍未完成任务，则即时开始第二次攻击。后一种情况下，二次攻击中敌主目标若不出现，只要将还未侦察的飞机库拍照完毕，就完成了任务。

可视信件分A～C和D级。3 分钟内未完成摄影时，完成度为D级。



最初，优先拍照。展开第二次攻击后，再一边与敌机周旋，一边拍照



二次攻击的发生条件

完成第一次攻击、或超过3分钟

评价标准

破坏敌目标数、第一次攻击所耗时间

GENERAL 08

可使用机型

F16XA　F15S/MT　F22C　F/A32C

Tainted Peace

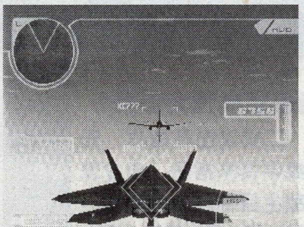
“假谈和平”

任务极为简单，仅是击坠敌机，也无二次攻击。若想尽快完成任务，就全速接近敌主目标，集中火力攻击。若想提高完成度，就先攻击周围的敌机。从这个任务开始，高性能飞机开始参战，空战的搏斗将更加激烈。可视信件的内容无变化。



空中加油的技术

空中加油时，与其观察前方的供油机，倒不如观察画面下方的指示器，这样更容易控制飞机。左右偏航时，用偏航传感器调整航向。靠近供油机后，降低航速。



调整飞机位置，直至指示器呈蓝色

二次攻击的发生条件

无二次攻击

评价标准

破坏敌机数

GENERAL 09

可使用机型

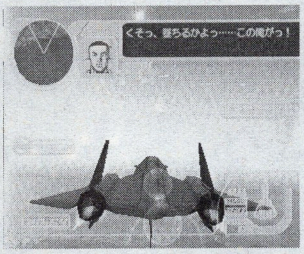
AF12A2

Stratosphere

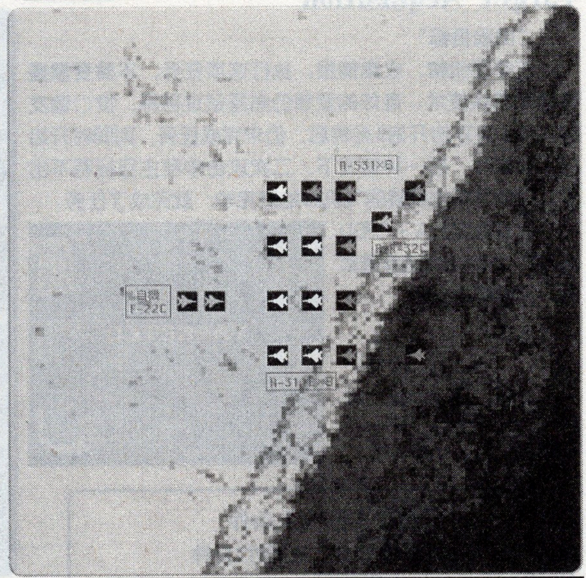
“强敌就在眼前”

任务是击落敌超高空飞机，自己也乘超高空战斗机升空。

任务开始30秒之后，K类友机的侧翼出现敌R-311机。注意，这时采取的动作，会改变下一次任务的内容。如果5分钟之内不能完成攻击任务，即告失败。可视信件内容，根据完成度分成A～C或D级。



若援助K类友机，完成度肯定是D级。不去援助，就根据破坏的敌目标数判断完成度



问题是去不去援助K类友机

如果选择了援助K　类友机，将二次攻击战中出现的敌R-311击坠，即使空中还有敌主目标，任务也告结束。如果选择了执行任务，就不能再去援助K类友机，而要击坠除R-311之外的全部敌主目标。这里的选择，将使下面的任务内容产生变化。

二次攻击的发生条件	评价标准
经过30秒	破坏敌目标数、击坠R-311与否

NEUCOM 09

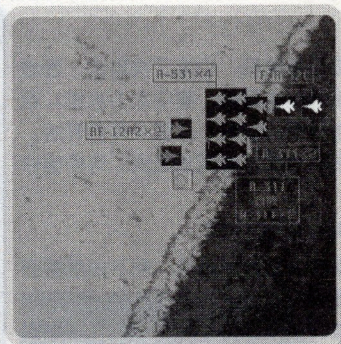
可使用机型

A311

Power for Life

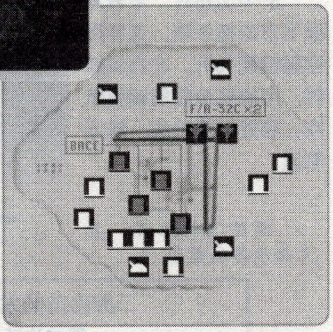
“新克姆的力量”

战斗仍然在超高空展开。第一战的任务是击坠敌主目标，必须在4分钟内完成，否则将以失败告终。成功后，随即开始二次攻击。这次场景有变，改成低空战斗。速度应控制好，不要过快。注意，战斗的结果决定下面任务的内容。可视信件内容分A～C和D级。





如果未能遵照指示，摧毁全部地面目标，完成度必定是D级



能否完成预定任务?

二次攻击开始后，无电线中传来指示，命令攻击敌主目标以外的目标，共有油罐3座、雷达4座。能否摧毁全部目标，将决定下面执行哪项任务。

二次攻击的发生条件

第一次攻击成功

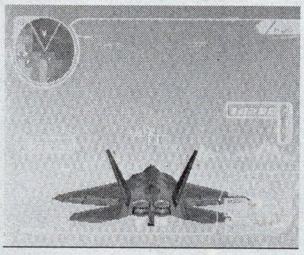
评价标准

破坏敌目标数、是否全部摧毁雷达和油罐。

空战进行到现在，航行已分成了G、U、N三条。不妨先暂时停飞N航线，集中精力执行G、U航行的作战任务。这次，G航线接受了两项任务，U航线接受了三项任务。预备，出击！

空战进入中盘，环境更加严酷

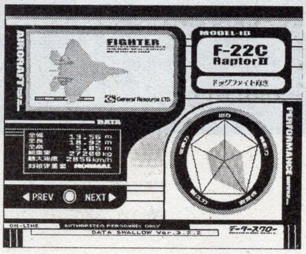
这次下达的5项任务，与序盘的任务相比，条件苛刻，难度高。要想取得骄人战绩，必须战术精通，技术娴熟。



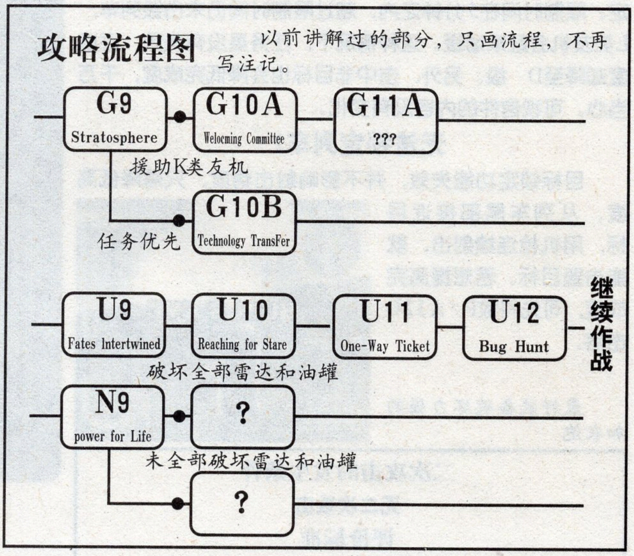
从这场战斗开始，敌人也投入了最新锐机型

“符合条件”的战斗机

要圆满地完成任务，对飞机的性能要求很高，而能够达到这一标准的机型，却为数不多。一般地讲，Su-37较适合执行UPEO任务。而F-22C较适合执行G任务。



F/A-32C也可以。但F-22C更适合



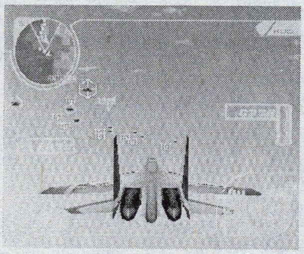
UPEO 10
Reaching for stars

可使用机型

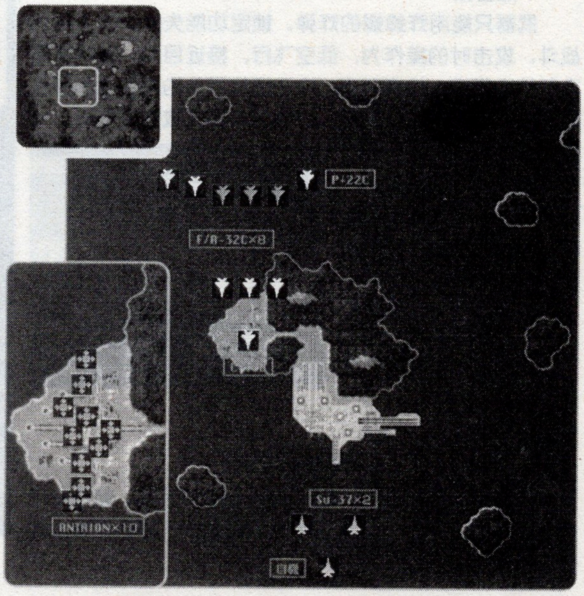
EF2000E	Mig33	F/A18U	F16XFU	A101U	A201U	SU37

“追逐流星”

任务是击毁从天而降的侦察艇ANTLION。ANTLION队形密集，其耐久度低，用一发导弹就能击毁。战斗中动作要快，锁定目标、发射导弹瞄准下一个目标，要一气呵成，争取迅速击毁全部目标。空中的ANTLION被全歼后，敌人还会派来增援部队。而ANTLION着陆后，敌人不再派增援部队，地面上的ANTLION就成为我方二次攻击的目标。可视信件的内容按完成度分为A～C和D级。如果让ANTLION着陆了，完成度只能达到最低的D级。你知道怎么做了吗？



发射导弹→改变攻击目标→发射导弹……。连续进攻，全歼空中之敌



二次攻击的发生条件

必然发生（据第一次攻击的结果，其内容发生变化）

评价标准

破坏敌目标数、ANTLION是否着陆

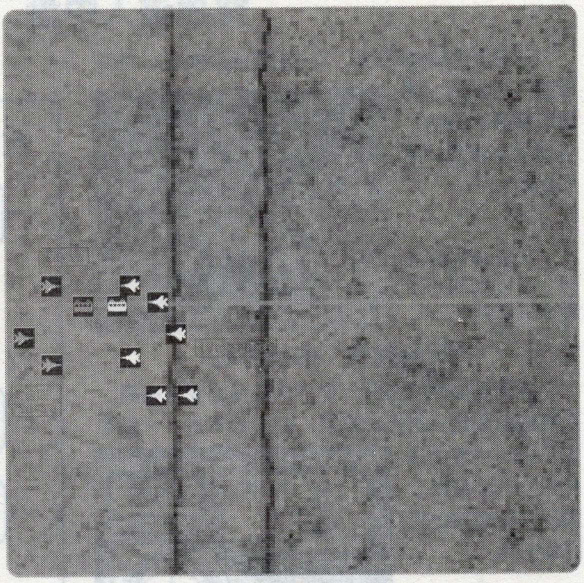
UPEO 11

可使用机型

EF2000E | Mig33 | F/A18U | F16XFU | A101U | A201U | SU37

One-Way Ticket

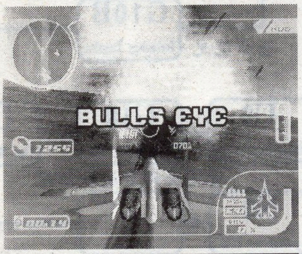
"单程车票"



攻击的敌主目标是地面行驶的列车，但无法将列车锁定。限制时间在5分钟之内。超过限制时间仍未击毁列车，L类友机会赶来增援。这种情况下，任务虽没有失败，完成度却降至D 级。另外，击中非目标也会降低完成度，千万当心。可视信件的内容没有变化。

无法锁定列车！

目标锁定功能失效，并不影响射击精度，只需降低高度，从列车尾部接近目标，用机枪连续射击，就能击毁目标。若想提高完成度，可先将敌F/A32C击落。



最好装备破坏力强的加农炮

二次攻击的发生条件

无二次攻击

评价标准

破坏敌目标数、是否击中了非目标、是否在5分钟内击毁了敌主目标

UPEO 12

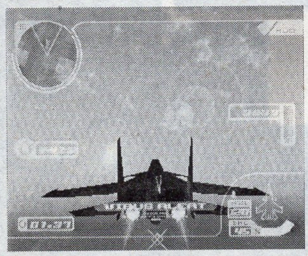
可使用机型

EF2000E | Mig33 | F/A18U | F16XFU | A101U | A201U | SU37

Bug Hunt

"除害虫"

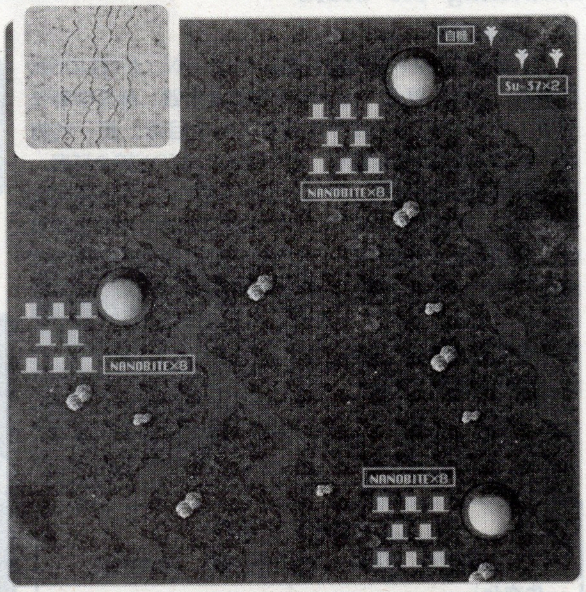
武器只能用炸蟑螂的炸弹。锁定功能失效，并不影响战斗。攻击时的操作为，低空飞行，接近目标，用导弹瞄准器照准目标，投掷炸弹。由于爆炸产生的冲击波和弹片能够摧毁周围一大片目标，投掷时只要大致瞄准即可。如果投中害虫密集区，一枚炸弹就能炸死无数条虫子。不过，进入被害虫污染的区域，机体会受到侵害。



污染区内的视线会发生扭曲，给操纵飞机造成很大困难。赶快飞离这里！

二次攻击之谜

害虫被全部消灭后，第二次攻击随即开始。但任务内容目前还是个谜，只能说任务的艰巨程度，超出了常人的想像力。



二次攻击的发生条件　**评价标准**

第一次攻击成功　**完成任务所耗时间**

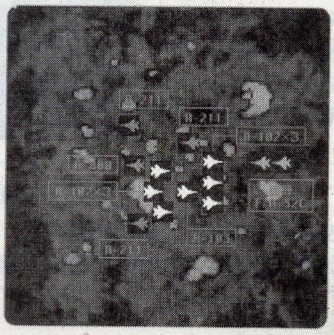
GENERAL 10

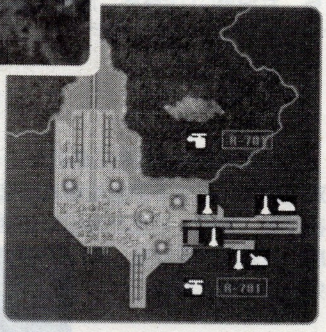
Welconing Connittee

"来者不拒"

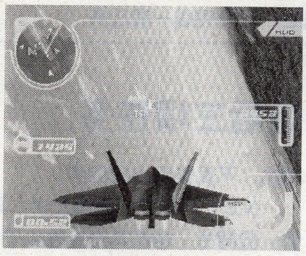
可使用机型

F16XA | F15S/MT | F22C | F/A32C





出现了4个敌主目标。上级发出指令说，首要任务是阻止穿梭机R－808着陆。因此，一开始执行任务，自机就不管其它的目标，径直朝R－808飞去。其实，击落穿梭机并不难。但战斗开始后1分30秒，它就着陆。必须抢在穿梭机着陆之前击落它。如果让穿梭机平安着陆，就会引来一群敌机。这时，即使全部击坠这些敌主目标，完成度也只能达到D 级。另外，穿梭机着陆之前击落它，以后就不再有时间限制，可以从容应战。可视信件内容分为A～C级和D级。



如果追击其它目标，就会超时。首先攻击R-808!

二次攻击的发生条件
1分30秒内未能击落R-808
评价标准
有无二次攻击、破坏敌目标数

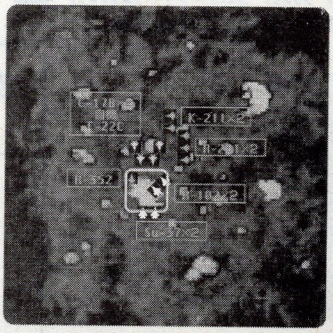
GENERAL 10

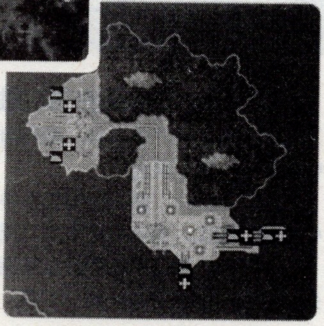
Bteehnology Transfer

"强袭！宇宙开发基地！"

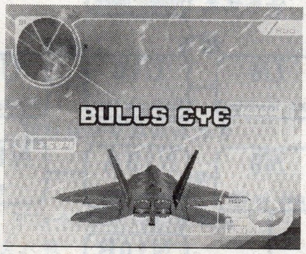
可使用机型

F16XA | F15S/MT | F22C | F/A32C





任务是保护ANTLION，若ANTLION被全部击毁，虽然不至于失败，但完成度只能达到D级。为了保护ANTLION，一发现敌人，首先以最快的动作击毁全部GUN。然后，依次击坠飞得最近的敌机。当消灭全部敌主目标时，或ANTLION被全部消灭时，会从发射口又发射出R－352。这时，任务就变成击毁R－352。R－352加速后，将很难追踪。应在它刚一发射出来的时候，自机就全速追上去，发射导弹。这时击落它并不太难。若让它逃脱，任务就告失败。可视信件的内容没有变化。

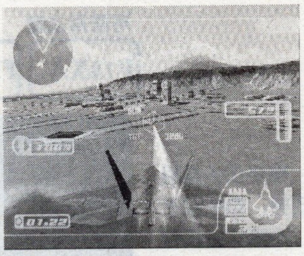


迅速攻击R－352。只要一被发射出来，就立即追上去，现在击坠它并不难

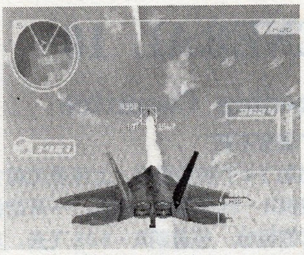
二次攻击的发生条件	评价标准
完成第一次攻击、或ANTLION被全部击毁（必然发生）	破坏敌目标数、ANTLION是否被全部击毁

如何保护ANTLION

前面讲过，先击毁G U N ，可提高ANTLION的生存率。因为如果让GUN残存下来，着陆的时候，ANTLION就要遭到攻击而被击毁。对付空中的敌人，一般说来，要先攻击ANTLION附近的敌人，但这并不是一成不变的，可视情况，首先攻击自机附近的敌机。



首先击毁GUN



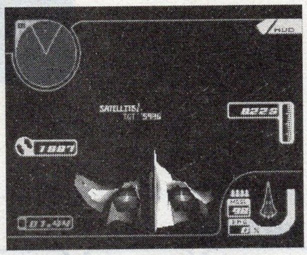
对付空中的敌机，也要速战速决

没有“G11B”任务

从G9分开的航线，又在G12汇合了。从流程图上可见，执行完G10A任务，接着执行G11A任务。但执行完G10B任务，并没有G11B任务，而是直接执行G12任务。即后一条航线上，只需完成一项任务。

终盘战爆发前的最后三项任务

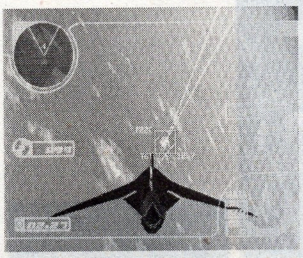
下面介绍中盘最后三场战斗+α的攻略方法。有些战斗难度较大，但对于那些能够攻到这里的玩家来说，应该不在话下。至此，全部战斗已接近尾声，完成这三项任务之后，战局将剧烈动荡，事先一定要做好准备。



战场扩展到了外层空间。空战的感觉发生了微妙的变化

参战飞机的性能

本次参战飞机有7架。另外，执行G11A任务时，还能选用导弹系的武器“スプレッドボム（传导炸弹）”



新克姆（N）系中又增加了新机型。外型很别致

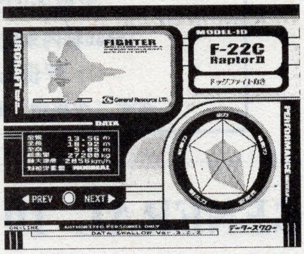
各组织所属的飞机性能趋势

每一组织生产的飞机，都有自己的特征。它们的性能特点，如下所述。

GENERAL：除去少数机型外，基本特点是安定性能好。因此，虽然马力不大，却可放心操纵。

UPEO：所有机型的综合性能都较为均衡。特别是机动性（回旋性能）高。不过，与其它组织的机体相比，不具备突出的优势。

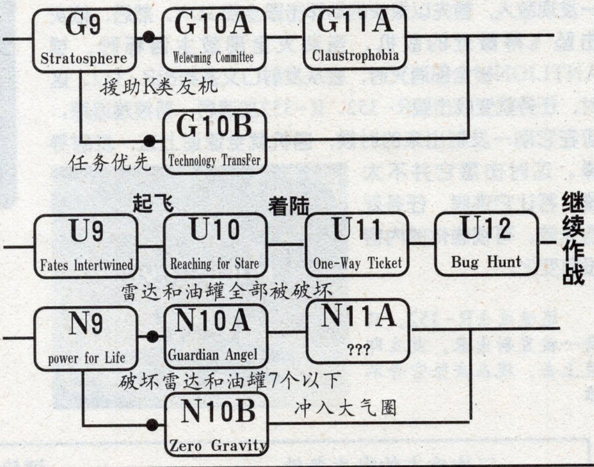
NEUCOM：整体上讲，马力和攻击力占有较大的优势。但同时，也使其安定性劣于GENERAL的机体。或者说，其性能有独到之处，使得操纵方法也有特点，掌握了这些操纵方法，就能充分发挥该机的优势。



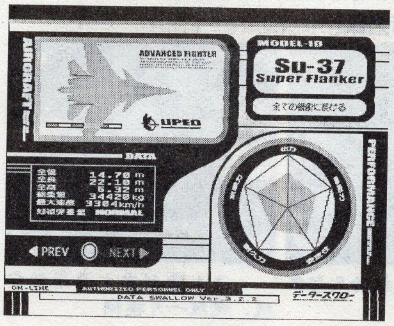
F-22C等机型操作便利，问题少，适于驾机经验仍不丰富的人使用

攻略流程图

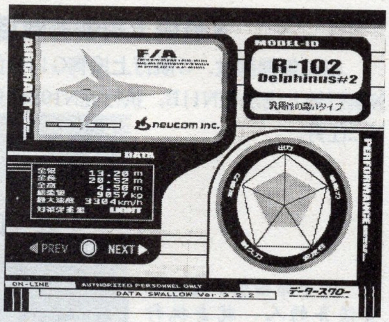
黑框内为本次将要完成的三项任务。



考虑到这种性能的趋势，可以说，易操纵的GENERAL机体，适于初学者；而独具特色的NEUCOM机体，适于高水平的驾驶员。



除SU-37以外，其它机型没有突出特点。不过，这些机体都很容易操纵

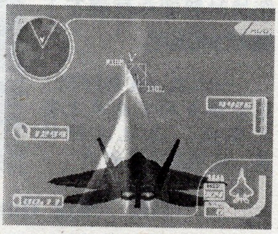


就象一群未经驯服的野马，多数机体都很难操纵

新武器的性能

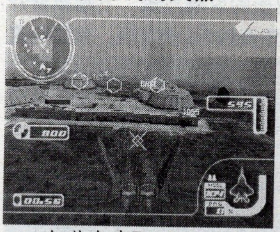
这次增加了3种新式武器。两种装备到R-352上，是宇宙战用高能武器。其一是粒子光束，其二是等离子光束。前者属综合性能较好的多管机关系武器，后者与导弹的性能全相同，属导弹系武器。两种武器都只限于宇宙战，因此不能装备到其它机体上。第三种新武器叫做传导炸弹，仅限于特定的任务使用。它和アンチナノバイドボム炸弹类似，投弹时不能使用锁定功能。攻击力最强，投弹瞄准较难操作。

传导炸弹

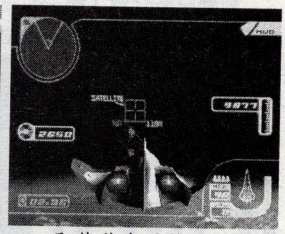


破坏范围广，但难操作。能锁定空中的敌机

宇宙战用武器



仅装备在R-352上，只用于宇宙战



即使装备了传导炸弹，也能向空中的敌机发射导弹

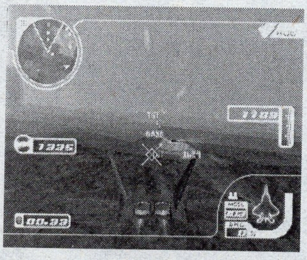
GENERAL 11A

Claustrophobia

"浓雾峡谷"

任务目的是轰炸，但因大雾弥漫，目标又位于交错的山谷里，给击中目标造成了很大困难。特别是对于那些岩壁附近的目标，不从岩壁的对面飞过来投弹，就无法击中它们。飞行方向偏离目标时，不要强行轰炸，可拉起飞机，再次攻击。而且，轰炸之前下降和投弹后拉升时，注意不要撞到岩壁上。

任务开始6 分钟后，IRBM出现。3分钟之内若不能击毁它，任务便告失败。



高度下降超出限度，会使机体受损。但动作太慢的话，IRBM就要出现了

二次攻击的发生条件

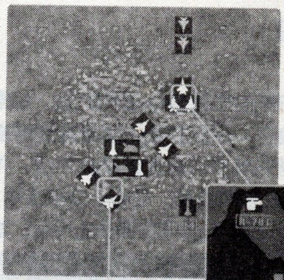
任务开始后超过6分钟

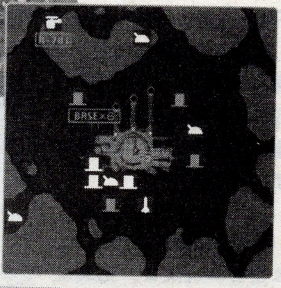
评价标准

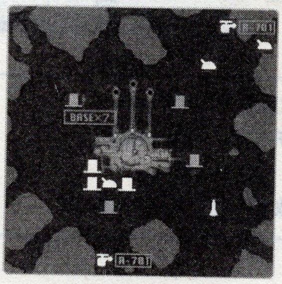
有无二次攻击、破坏敌目标数

可使用机型

F16XA	F15S/MT	F22C	F/A32C

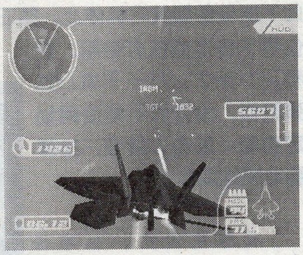






追击IRBM

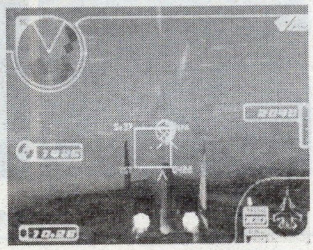
敌人一旦发射IRBM（中距离弹道导弹），这枚导弹就成了唯一的敌主目标。由于锁定功能已经失效，只能用多管机枪向它扫射。但击中高速飞行的IRBM，并非易事。很遗憾，目前还没有百分之百地击落它的方法。最可靠的方法，就是在IRBM发射之前，结束战斗。所以，作战时要留心画面左下角的时间显示。



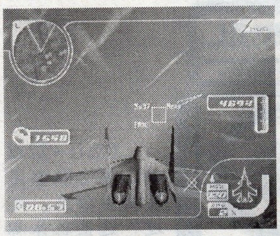
一旦敌人发射IRBM，己方任务的完成度也随之降低。出现这种情况，决不是什么好事

U12 “Bug Hunt” 的二次攻击

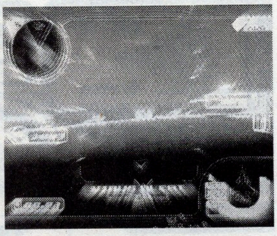
前面已经介绍了第一次攻击的攻略方法。下面接着介绍二次攻击。为了援救受到害虫侵蚀的L类友机，就要向这架Su－37投掷驱虫爆弹。这种爆弹不是导弹，不能遥控，只能目视将瞄准器对准Su－37。先将高度与Su－37拉平，然后快速靠近，接近目标时减速、瞄准投弹。4分钟之内未击中目标，任务即告失败。



投弹击中高速飞行的战斗机，决不是件容易的事。要抓住任何一个稍纵即失的机会。即使航速调整不准，忽而超前，忽而落后，仍要保持耐心，反复靠近、投弹



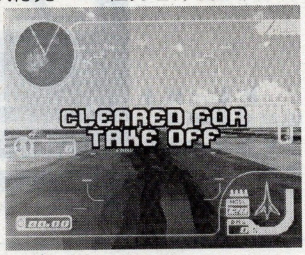
尽量从L类友机的尾部靠近



飞入受到害虫污染的空域，视线一片模糊

N航线上的任务数目

以前曾提到过，G航行上没有G11B任务。事有凑巧，N航行线上也没有N11B，执行完N10B任务后，便直接执行N12任务。



对于那些想多完成几项任务的人，就去执行N10A任务

NEUCOM 10A

可使用机型

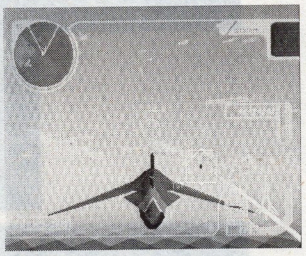
A102 | A211

Guardian Angel

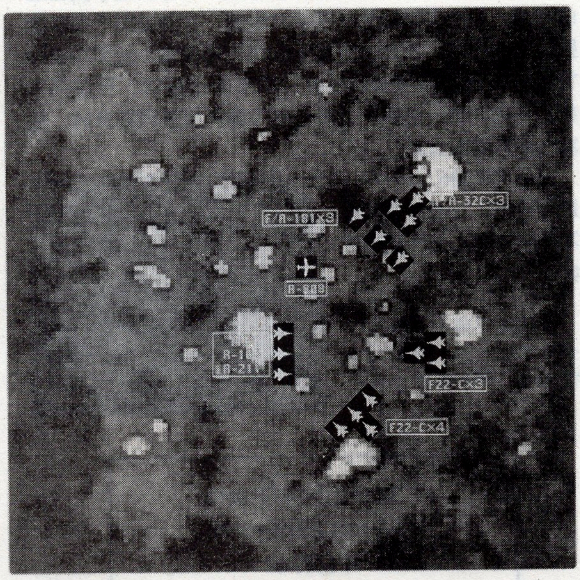
“保卫穿梭机”

任务是为从宇宙归来的非武装穿梭机护航。如果穿梭机被击毁，任务就失败了。所以要抢先击落靠近穿梭机的敌机。战斗一开始，首先将自机靠近穿梭机飞行。不过也不必太担心，这架穿梭机坚固异常，轻易不会被击落。

任务开始4分钟后，若仍未击落全部敌主目标，便开始第二次攻击。这时，穿梭机已经着陆，自机只需对准空中的敌机开火就可以了。



优先保护穿梭机。一旦发动二次攻击，完成度就降低了



二次攻击的发生条件
任务开始后，超过4分钟
评价标准
有无二次攻击、完成任务所耗时间

NEUCOM　10B

可使用机型

A352

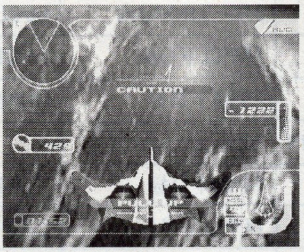
Zero Gravity

“脱离大气圈”

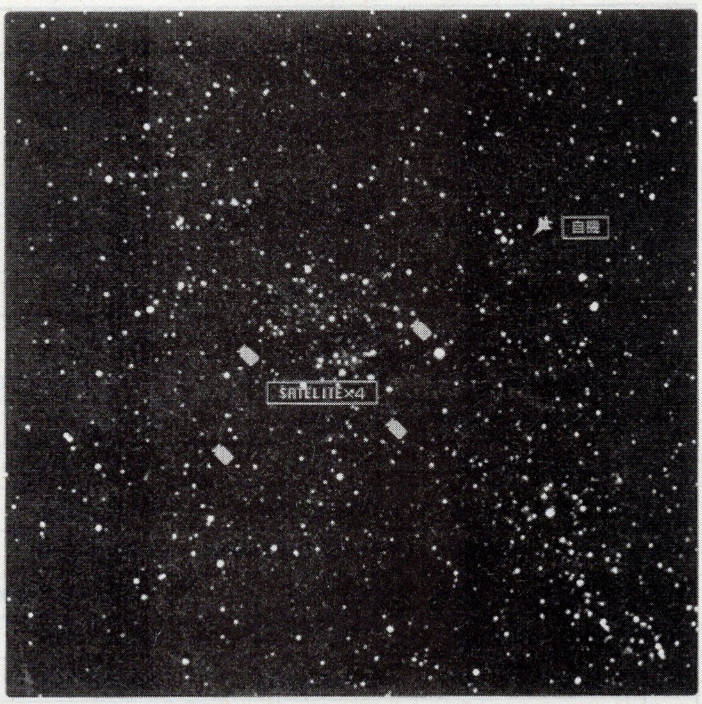
战场转移到了宇宙空间，但这反而使作战难度降低了，仅仅破坏既不会移动也无法反击的人造卫星。操作时的感觉，稍微不同于一般的任务。但不必特别加以留意。不过，时间限制只有3 分钟，要加大航速，尽快接近目标。从距离最近的卫星着手，瞄准一个，击毁一个，3分钟内肯定能完成任务。超过了3分钟，任务就失败了。

从容返回大气层

完成任务后即返回大气层。这时只需按动上下键，根据画面上的指示调整机首角度，操作十分简单。如果还觉得麻烦，可干脆按“START”键，删去这一段情节。



一味下降高度，会导致任务失败

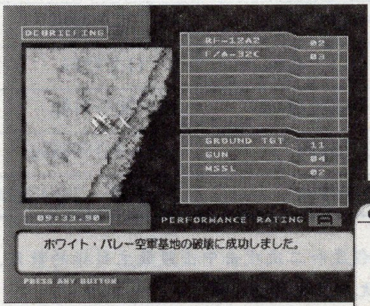


二次攻击的发生条件	评价标准
无二次攻击	完成任务所耗时间

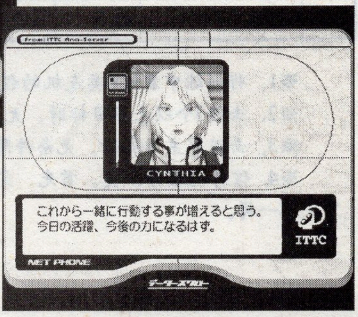
任务完成度的级别划分标准

现在，用一张表详细地将划分级别的各项数值都列了出来。对照这张表，对自己到底达到了哪一级别，就能心中有数了。

“信件变化”项中写有“有”的任务，其完成度达到A～C和只达到D时的可视信件内容不一样。这种情况下的信件内容和划分完成度的级别类似，都以D级为优先判断条件。只有当任务完成情况不符合D级的条件，或者说优于D级的条件时，才判断属于A～C的哪一级。这一点应该记住。D项中标有“—”的任务，完成度最低一级是C。



且不说序盘，从中盘往后，要想使每项任务的完成度都达到A级，并不是件容易的事



有许多任务的信件内容有变化。一般情况下，一项任务有两种信件内容

任务完成度评价表

No.	任务名称	信件变化	A	B	C	D
U01	Awakening	有	10个以上目标	9个目标	8个以下目标	一次攻击后终了
U02	Bravado	没有	23个以上目标	18~22个目标	17个以下目标	一次攻击后终了
U03	Enter	有	※1	※1	※1	※1
U04	Paper Tige	有	23个以上目标(※2)	19~22个目标(※2)	18个以下目标	一次攻击后终了
U05	Broken Truce	有	11个以上目标	8~10个目标	7个以下目标	一次攻击后终了
U06	Ghosts of the past	有	8个以上目标	5~7个目标	4个以下目标	一次攻击后终了
U07A	No Clearance	没有	5分内	6分30秒内	6分31秒以上	一次攻击后终了
U07B	Fragile Cargo	没有	30秒内完成二次攻击	30~59秒内完成二次攻击	1分钟以上完成二次攻击	—
U08	Scylla and Charybdis	没有	2分59秒内	3分~3分59秒内	6分以上	—
U09	Fates Interwined	有	1分59秒内	2分~2分59秒内	3分~3分59秒内	4分以上
U10	Reaching for Stars	有	18个以上目标	15~17个目标	14个以下目标	ANTLINO着陆
U11	One-Way Ticket	没有	10个以上目标(※3)	8~9个目标(※3)	7个以下目标	4分59秒内未击毁目标
U12	Bug Hunt	没有	4分29秒内	4分30秒~6分59秒内	7分以上	—
G05	Soldier of Fortune	有	15个以上目标	10~14个目标	9个以下目标	二次攻击开始
G06	Megafloat	※4	24个以上目标	15~23个目标	14个以下目标	二次攻击未击毁目标
G07A	Partners	有	5分内，18个以上目标	5分内，12~17个目标	5分内，11个以下目标	5分以上
G07B	Target acquisition	有	20个以上目标	15~19个目标	14个以下目标	一次攻击3分以上
G08	Tainted Peace	没有	9个以上目标	4~8个目标	3个以下目标	—
G09	Stratosphere	有	8个以上目标	7个目标	6个以下目标	二次攻击击毁R-311
G10A	Welcoming Committee	有	17个以上目标	12~16个目标	11个以下目标	二次攻击开始
G11A	Claustrophobia	有	30个以上目标	15~29个目标	14个以下目标	二次攻击开始
G10B	Technology Transfer	没有	12个以上目标	9~11个目标	8个以下目标	ANTLINO全灭
N09	Power for Life	有	21个以上目标	18~20个目标	17个以下目标	雷达和油罐全灭
N10A	Guardian Angel	有	2分59秒内	3分~3分59秒内	3分30秒以上	二次攻击开始
N10B	Zero Gravity	没有	2分30秒内	2分31秒~2分45秒内	2分46秒~3分	—

※1、将训练中靠近D类友机的程度和二次攻击中击毁敌主目标的数目，换算成点数，以确定完成度级别。

※2、击毁3个以上非目标时，无条件地降至C级以下。

※3、击毁非主目标时，无条件降至C级以下。

※4、信件内容分三类。首先，完成度为A~C与D的信件内容不一样。其次，是否进行了二次攻击，使A~C的信件内容又不一样。



Culdcept EXPANSION

卡片召唤师

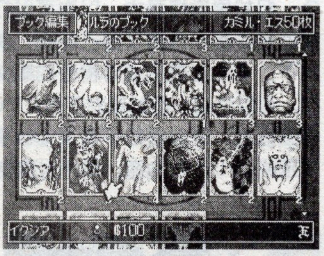
PS	
	出品公司：大宫SOFT
	游戏类型：TAB

和能战胜CPU的战书对战

充实卡片

每设置一个新角色，就有多种类型初期状态的战书（ブック）供你使用。战书未经精心编集，卡片的内容既贫乏，又无战斗力，用它去作战很难取胜。现在应该用对战模式，先去收集卡片。对手是CPU也无妨，选择沿着地图走一周很短的罗库城（城磐都市ロカ），或是可选择道路的幽玄山脉格林（カリン），寻找卡片。用收集到的卡片，编辑一册战斗力强的战书。

编辑攻守兼备的战书



最理想的战书是无论何种地图，无论何种情况，都能与之相适应的战书。编辑的内容包括每种卡片各占多大比例，用多少枚等，因此，战书的编辑相当重要。

召唤兽卡（クリーチャーカード）

具有援护能力的卡片倍受注目

卡片中能够作为援护使用的援护召唤兽卡，能力很强。如果手中没有，就一定要找到。召唤兽卡分成不同的属性，每种属性需5～8枚。若总数占到战书全部卡片的3/5，战斗中就不会遇到太大的困难了。

道具卡（アイテムカード）

具有复合效果

有的道具，不是单纯地提高召唤兽卡的能力，而是与之复合，产生另外一种效果，例如附有“先制”、“强打”效果的道具。另外，如果收集到摧毁他人道具的道具卡，战斗中或许能出奇制胜。

特殊卡（スペルカード）

注意攻击魔法

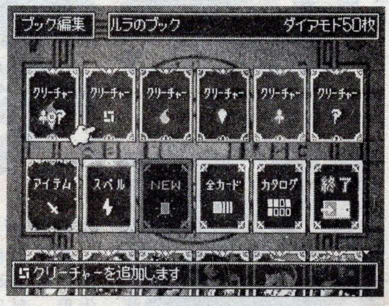
特殊卡具有多种辅助效果，没有它将非常危险。使用时，和投骰子的结果关系不大。如果具有补充魔力或非战斗的打击咒语，则一定要将这枚卡片编入战书。特别是攻击魔法，可以击败战斗中难以战胜的召唤兽卡，是重要宝物。

用对战模式，缴获卡片



暂时不要选太强的CPU角色。也可再接一个手柄，一人操纵对垒的两军

编辑强大的战书!



建议使用再启动。

战书编辑和故事模式须再启动！？

删除卡片，重新编辑战书

进入战书编辑画面后，即刻向下滚动画面，战书的全部内容便马上展现在你的眼前。随便选择一项，再按住左方向键和○键，就能删除所有卡片。这样做，是为了重新编辑战书。

接着，选择各种属性的召唤兽卡，几枚风属性的，几枚炎属性的，一边确认属性一边编辑，编出的战书既攻守兼备，又容易看懂。这就叫战书编辑的“再启动”。反复调整，使战书一直处于强有力的状态。



按动左方向键，就能把该卡片从战书中删除。反复做这一操作



删除全部卡片后，再重新编辑战书

进入新地区，退出来，再次编辑战书

这样做虽然费事，但为了攻略故事模式，此举却非常实用。首先，进入某一区域，与ＣＰＵ稍做战斗。一经交战，就能大概地了解该区域的特点、CPU战书的内容，及作战的倾向性。有了一定程度的了解后，再退出，读入刚才记录的数据。这样做是为了恢复进入该地区前的战书编辑模式，针对刚侦察到的情况，找到对策，再编辑战书。这种作法的缺点是费时较长。但不调整战书就急于交战，很难取胜。还是用这种方法，一步一个脚印地走，反而能更快地赢得胜利。



在这里作记录，然后进入地图，侦察敌情



CPU有自己的作战方式。交战中还能了解CPU的战书内容

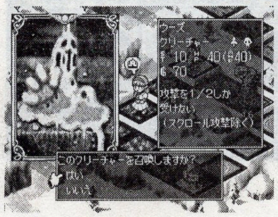
保持冷静，实战较量

序盘集中力量，扩大领土

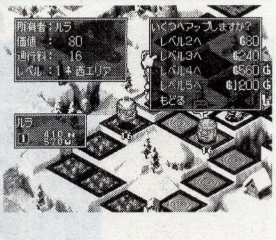
序盘中，空闲土地很多。因此，自己可以较顺利地扩展领土范围。如果在停留的地方找不到相应属性的召唤兽卡，可以先召唤其它属性的召唤兽卡放在这里，以后有了属性适合的召唤兽卡再交换过来。而不必放弃扩大领土的机会。如果遇到了别国领土，序盘中对方不会征收高额通行费。与其交战，不如交了钱就走，赶快返回起点，增强自己的魔力。



↑首先是获得土地。战书中一定要有召唤兽卡



↓稍后再提高领地的级别。待积蓄到一定程度，魔力有富裕时，再一口气升级



配备相应属性的召唤兽卡

←若配备相应属性的召唤兽卡，可以起到增加防御力的作用。利用领地指令，配备召唤兽卡

侵略别国领土要小心

如果进入别国领土，又不愿付通行费，必然会发生战争。但如果自恃强大，以为可以打败别人，却遭到失败，显然是搬起石头砸了自己的脚。所以一定要小心。一般情况下，卡片上表示战斗相性的箭头朝上，说明有获胜的可能，可以交战。但如果对手是CPU，则不知道它将用何种手段抵抗，所以最好不要发动战争。若还记得战斗开始前表示的CPU卡片内容，或许对猜测对手的战法有些帮助。



记住对手的卡片！



不必记住所有卡片的内容，只需记住道具等，战斗中就能用得上

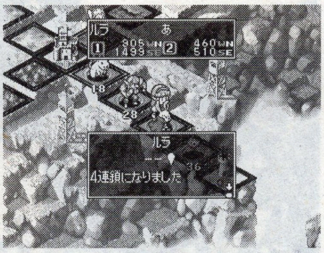
土地的连锁和支援效果

将土地相互连锁，能够大幅度提高总魔力。基本做法是，将地图中某一区域内属性相同的土地变为领地，就构成连锁。连锁形成后，同属性领土的地价上涨，通行费也同时上涨。因此，要在各区域内推进土地的连锁。完成连锁任务后回到城中，还能得到高额巡回奖金。

集中同一地区同一属性的土地

土地的连锁

将同一区域内属性相同的土地（一般相互邻接）升级成领土，就构成连锁。使用可操作骰子点数的特殊卡，做起来很简单。但假如不能时常进行连锁，反而会被CPU钻了空子。



与友军相邻，可使攻击力 UP！

支援效果

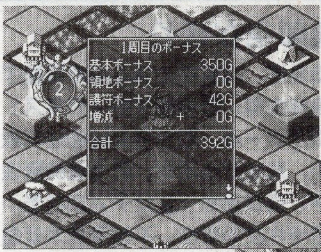
支援效果可在进攻和防御作战中表现出来。发生战斗的土地若与自己的领地相接，就会奖励点数，加算到自军召唤兽卡的攻击力中。



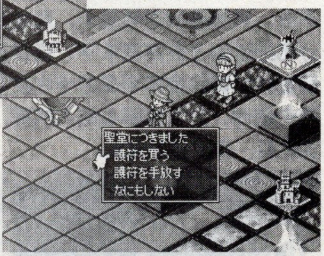
购买护符积累财富！？

什么是护符？

从故事模式的中盘往后，出现一个叫作“圣堂”的特殊地形，在那里可以购入护符。这是一种类似于股票的证券，能够购买各地区各属性的土地。若遇到土地价格上涨，护符也会升值，凭空就能提高综合魔力。当掌握的魔力不够用时，还可去圣堂卖掉护符。若出售的护符已升值。还可获得一部分利益。序盘中掌握的魔力本来就不多，若再购买护符，可能会使魔力更加不够用，因此建议不买。中盘以后，魔力有富余时，最好买入。



护符会影响巡回奖金的附加值



圣堂

经过圣堂时，肯定会被问及是否购买护符的问题。若魔力有富余，就买一些

购买别人的领地

购买护符，可以从他人的领土上获得利益。看准那些地价将会上涨的领土，购买这块土地的护符，就有可能赚一大笔。CPU习惯占有将要升级的土地，自己可以根据预测，事先购买护符。不过，这要待手中的魔力有富余时再做。购买护符后，若因无钱支付通行费，而放弃这片领地，将来就无法再从这里得到收益。从情报指令的“地图”项中，观察地图全貌，能够发现价格即将上涨的土地。即使这块土地属他人所有，也应毫不犹豫将这块土地的护符买下来。



别人的领地级别 UP



这块土地的护符也升值！

当领地的所有者靠提高领地级别来提高魔力时，这块领地的护符持有者就能靠护符提高魔力

东面的国家有力量强大的召唤师（セプター）——故事模式攻略

故事模式共有10个情节。西侧的地图结构较简单，遇到叉路时应先朝西走。被攻克的区域随时可以进去再次挑战。在一些区域作战，获胜后得到的卡片会总是集中于某几类，如果自己缺某一种类的卡片时，就可以对相应区域反复挑战，直到数量足够为止。



共有10个情节

巴布拉大陆上的旅行开始了。前方会遇到什么样的召唤师呢？





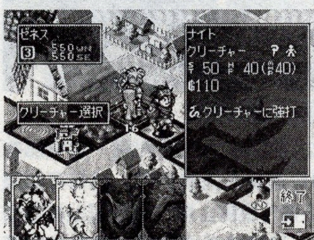
随时可以战斗

地图中的白色四面体是已被攻克了的区域。以后随时能够进入这里，向CPU挑战。可用来补充卡片

邪恶的召唤师，出现在巴布拉大陆

敌召唤师也在成长

敌方召唤师不断发动袭击，玩家经过战斗逐渐掌握了作战规律，可敌人也越来越狡猾。敌手塞纳斯（ゼネス）的战书内容就清楚地表明了这一点。他自始至终缠住玩家不放，最初用的召唤兽卡，属性分布不均，后半盘的属性分布则达到了极高的水平。玩家虽然一直处于进攻状态，但塞纳斯偶尔会用罕见的卡片发动反击。不改变战术就很难击倒他。为了能够与敌人抗衡，就必须使自己的战书更加完善，卡片更加充实。



后半盘中，塞纳斯随时都可能进攻。他的作战经验也已相当丰富

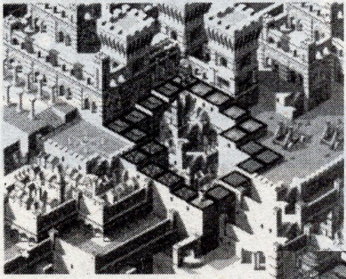


随着情节的发展，CPU使用的召唤兽卡也越来越强。就连很麻烦的骰子也会操作了。必须找到对策

城寨都市罗库

抢先于塞纳斯出手，就能获胜

第一战，如果让塞纳斯先出手，自己将很难恢复过来。应先用对战模式收集卡片，再用编辑过的战书和他交战。领地扩大到一定范围，就可放心了。



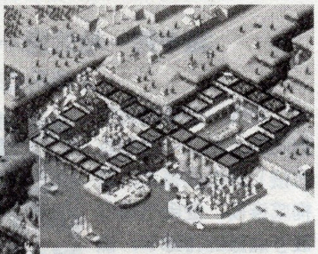


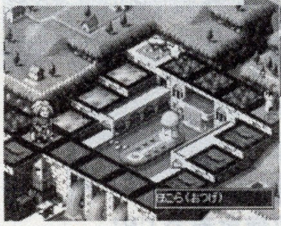
领地升级后，再使用特殊卡控制骰子

贸易都市兹纳伏（スネフ）

行动缓慢的塞巴斯（セバスチャン）

塞巴斯极少主动进攻，局势判断准确。他的战书中多为水属性和树属性的召唤兽卡，现在需要能够有效对付这些属性的卡片。



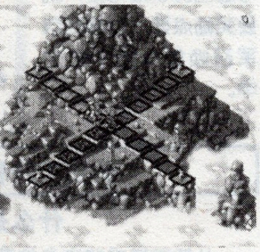


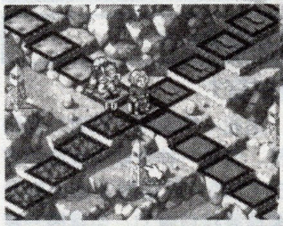
塞巴斯的战书中，水、树属性的召唤兽卡较多

幽玄山脉格林

注意特殊形状的地图

地形很特殊，呈十字形。十字的顶端分别有四个城寨，要去四角的城寨，就必须往返数次经过中央的城。考泰兹（コーテツ）经常使用战斗支援道具，所以グレムリン就显得很有效了。



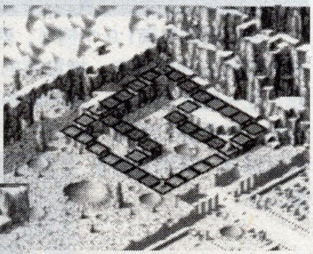


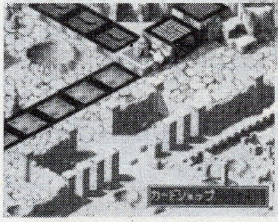
地图虽小，各处都走到了也得费不少时间

死亡沙漠哥萨（ゴザ）

小心，塞纳斯更强大了

瓦丁（ヴァイデン）和得到强化的塞纳斯一起冲了过来，3人混战一场。路边出现了卡片商店，不缺卡片就不必去买。全程路途很长，途中无法补充，要小心。



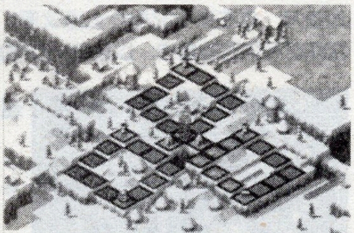


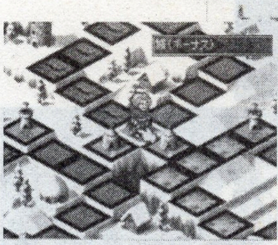
第一次出现无属性的土地。两个商店出售的商品不一样

极寒之村喀尔塔（ケルダー）

牢牢控制一个地区

有三个互不相连的地区，每个地区都有个城寨。需要花费很长一段时间才能走完三个城寨。如果能够占据一个地区，变成自己的领地，获胜才有把握。



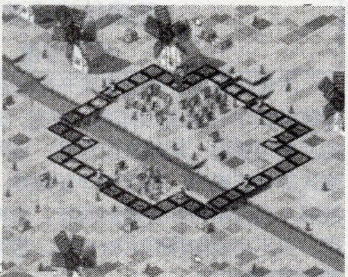


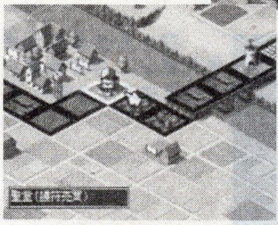
多是水属性。因此要多投入水属性卡片

富饶的土地塔里欧（タリオ）

漫长的路程，坚持到底

走一周的路程很长，若途中魔力耗尽，将面临危险。现在，パーミッションカ和リコールカ将发挥作用。最好的办法是充分利用地形变化，把这些无属性的土地连锁起来。





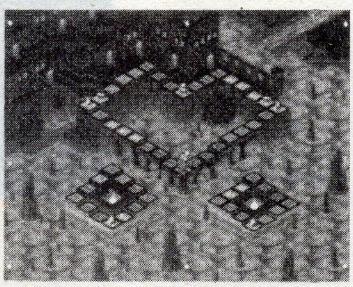
树属性土地的地价有上涨趋势，把这块土地的护符买到手

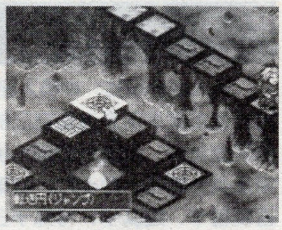
灼热的地狱吉尔曼（ギルマン）

决不能束手无策

这里是个远离大陆的孤岛，岛上散布着许多传送圈。正是由于这些圈，给离开孤岛增加了很多困难。

预先一定要把ジャンプ、テレポート等脱离时使用的道具放入战书中。



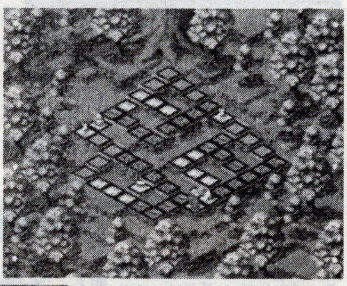


常遇到炎召唤兽卡的袭击，需要准备好防御炎的卡片

不归的森林比斯提姆（ビスティーム）

挑选路径

道路叉口多。走不同的路，返城的距离也不一样。利用叉路，可以绕过敌人高级别的土地，也可以只顾提高自己领地的级别。



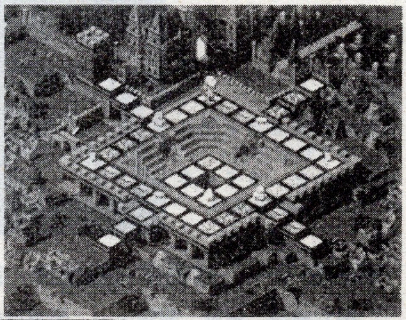


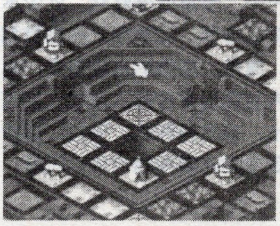
为了对付敌人的援护召唤兽卡，需要用グレムリン

废墟都市那巴多（ナバト）

利用外围的低价土地

城郭外侧枝状土地，地价比别处的低廉许多，升级的花费也很少。若巧妙地连锁起来，将能大大增强魔力。

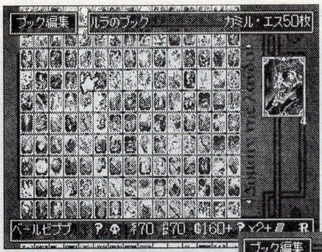




一旦掉进中央的传送圈，便很难出来

编辑最强的战书——收集哪些卡片？

进入故事模式，许多人都被ＣＰＵ用卡片搅得晕头转向，根本就来不及调整自己的战书。为了编辑一册在复杂的实战当中，也能够起到正确指导作用的战书，这里向大家逐类介绍每一种卡片。编辑一册优秀的战书，需要平衡召唤兽卡、道具卡、特殊卡三种卡，使其各占一定比例。在总额５０枚的限制内，怎样才能做到何时需要，何时手中就有需要的卡片呢？读罢下文，或许会对你有所启发。



←所谓编辑调整战书，就是调整各种卡片的比例。选哪一类、取几张卡片，是个很重要的事情。另外，还应该掌握每张卡片的性能

召唤兽卡

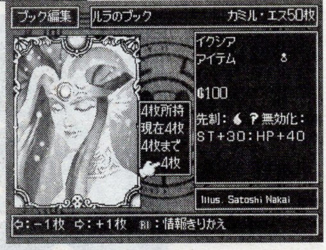
→召唤兽卡的作用极其重要。可以说，没有它就玩不成这个游戏。不过，只把卡片编入战书，并不能真正发挥它的作用，还应注意平衡属性





特殊卡

←有或没有它，故事的发展将会出现很大差异，就象料理中的调味品



道具卡

→扩大领地必须用道具卡。手中经常保持１～２枚比较适合。多了则要小心，有时会有风险

召唤兽卡——或提高召唤速度，或注重能力

保卫领地、进攻、固守……，要想取得胜利，就少不了召唤兽卡。召唤兽卡使用得当与否，可使自己占据有利地位或陷于被动。不同种族、属性、类型的召唤兽卡，具有不同的能力，要根据作战内容挑选卡片编入战书。具有提高攻击力或体力的召唤兽卡，或具有即死、强打、援护等特殊能力的召唤兽卡，肯定是优先使用的卡片。可是，召唤这些具有特殊能力的召唤兽卡，需要消耗资金，或者需要特定属性的领地。序盘中即使有了这些卡片，如果无法使用，拿在手中又有什么意义呢？倒不如用较少的资金召唤更多的召唤兽卡，以使战书能够应付多种复杂局面。



速度类

召唤费用低，风险小。一定要预先编入战书



能力类

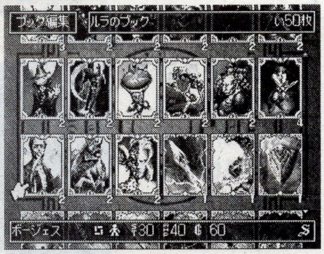
保卫领地，通常用具有特殊能力的召唤兽卡

无属性召唤兽卡
使用方便

不管在哪类土地上使用无属性召唤兽卡，都不会因地形效果使HP产生附加点数。反之，这种卡片不管在哪类土地上都可使用，用起来很方便。另外，许多召唤兽卡具有强大的特殊能力，执行防守任务时，将它作为主力卡编入战书，战斗中将不会遇到困难。而将它作为援护的道具使用，决不会使你感到大材小用。若再编入ボージェス卡，那就更有威力了。



将无属性召唤兽卡用作援护，非常经济。用起来就是这么便利



投入ボージェス卡，甚至能编成无属性召唤兽卡战书

5枚最佳无属性召唤兽卡

ホーンカメレオン

不管配置到何种属性的土地上，都能获得地形效果。但ＨＰ为３０点，有可能被特殊卡イビルブラスト一击杀死。



ファイター

不具备特殊能力，但召唤费用只需50点，而ST和HP各为40点。另可用作援护道具。



ニンジャ

和ファイター的作用相同，并具有“先制”的特殊能力。进攻和防守都具有不可估量的作用。只是召唤费用高达90点。



デコイ

战斗中，能够将所有的攻击（除去スクロール，即魔法系攻击）都反弹回去。这种特殊能力确实不同一般。若要进攻高等级的土地，效果更加显著。



ボージェス

配置到领地中，就能使战斗中的无属性召唤兽卡ＨＰ额外增加２０点。不过，对手也会增加同样的点数，请注意这一点。



火属性召唤兽卡

攻击力强，带来的风险也大

攻击力强，但召唤时经常有领地要求，有时还必须扔掉手中的一张卡片，所需代价相当巨大。若清一色用火属性卡组成战书，就应有无属性召唤兽卡支援。只要能坚持闯过序盘取得一定土地，后半盘再召唤高能力的召唤兽卡，想必敌人就很难应付了。以低价卡片为主，辅以少量高价卡片。



序盘用这样的卡片可不妙。从费用的角度考虑是很危险的事情



后半盘该发挥火属性召唤兽卡的威力了。高价卡片可派上用场了

5枚最佳火属性召唤兽卡

ミノタウロス

和ファイター一样，没有特殊能力，也不会带来危险。序盘中用于扩大领地，效果良好。



ガスクラウド

受到攻击时，只承受一半的打击。有了这枚卡片，肉搏战中很难被击倒。用于领地防卫的效果很好。



ケットシー

不会成为攻击性特殊卡的进攻对象，可使ST超过40点的召唤兽卡攻击失效。能力强且召唤费用低，HP为30。



ヘルハウンド

使水属性卡只受到1/2的打击，ST为50。因不需领地，故极易召唤来。



ドラゴンフライ

具有“先制”能力的低价召唤兽卡片。受到魔法攻击时，一击就被杀死。序盘中，可用于获取领地。



风属性召唤兽卡
构成先制能力

风属性召唤兽卡中有许多具有先制能力。不过，由于HP很低，使用时必须周密布防。整体上看，召唤费用都很低，使用时不必反复盘算。与道具的相性相容，若以风属性召唤兽卡为主组编战书，多加入一些增强攻击力的道具十分有效。但是，如果不准备好对付攻击性特殊卡的手段，对方会轻松地使这些努力化为泡影。



先制能力是攻守皆佳的特殊能力。这可以补偿它HP低的缺点



最大的威胁是デスクラウド等攻击魔法。选择可以与之对抗的卡片进行配合

5枚最佳风属性召唤兽卡

ペガサス

不会成为特殊卡的攻击对象，可使スクロール攻击无效，具有先制能力。HP低。



ハーピー

低价、HP为30。想用就用，不必多虑。具有先制能力，还可用于防御。与道具相性互相融合。



ナイトメア

能够无视地形效果，打击敌人。后半盘敌地形等级提高后，自己感到力不从心之时，这枚卡片或许会带来逆转战局的效果。



グレムリン

战斗中，能够破坏对手使用的道具，用于防守或进攻都十分有效。攻击力低的缺点，可以用攻击力强的道具弥补。



ナイト

ST为50，HP为40，召唤时不需花费领地。不具备先制能力，是用于进攻的卡片。



地属性召唤兽卡
提供援护能力

这是一种防御属性较强的召唤兽卡，低价，能够赋予特定种族以特定能力。特别是它的防御型卡片种类较多，而它的援护型卡可用较少的代价换取较大的战果。只是这种卡片的消耗速度快，弥补这一缺点的常规做法是编入数枚无属性援



援护时遇到的最大阻碍，就是グリムリン和グリムリンアムル，要时刻小心

护召唤兽卡。剩下的问题就是如何提高攻击力了。



这类召唤兽卡多数具有特殊能力，且召唤费用低

5枚最佳地属性召唤兽卡

ケルベロス

召唤需要地属性领地一块，但一次战斗能够发动两次攻击，战斗力极强。道具的效果也提高到2倍，有时还会给敌人以意想不到的沉重打击。



ワーボア

虽无任何特殊能力，但只需花费70点，就能得到。ＳＴ40、ＨＰ40。是最基本的地属性召唤兽卡。



ウッドフォーク

援护召唤兽卡最常见的缺点是攻击力低。但这枚卡片不仅能作为援助卡，且ＳＴ高达30点以上。



トロル

战斗结束后，可将ＨＰ恢复到最大值。配置虽受限制，但选择得当，就能得到良好的防御效果。ＳＴ40点，在地属性卡中也属高值。



サンドマン

和风属性的ペガサス有相同的特殊能力。后半盘若想固守阵地，可用这张卡片。召唤时需一块领地。



水属性召唤兽卡

依靠地利，长于防御

其特殊的能力是，能根据管辖的领地数目、手中卡片的数目和护符的数目，使ＳＴ和ＨＰ产生变化。多数能力有赖于水属性的领地，故不要过量编入这一类偏重特殊能力的卡片。水属性召唤兽卡中防御力强的卡片也很多，因此建议以防御为中心组编战书。还有许多卡片具有使对手特定属性的攻击失效的能力。若能根据对手的战书，调整自己的战书，获胜的把握就大大增加了。



以水生生物为主，多为大型召唤兽卡。防御型是其特色



受领地数量控制的特殊能力，后半盘更能发挥出威力

5枚最佳水属性召唤兽卡

G・アメーバ

使火和地属性的攻击失效。有了它，就不易被击倒。防御、进攻都用得着它，是必须编入战书的卡片之一。



クラステ

召唤该卡片时需水属性领地一块。攻击时，无视对手的地形效果，打击敌人。若与道具组合，还能对高等级土地发动攻击。



リリス

战斗时，ＳＴ点数变成卡片枚数×10。具有先制能力，无论进攻还是防御，都能派上用场。HP高达40点。



リザードマン

由于具有先制能力，故不论何种属性的土地都可配置。低价，召唤时不需要领地，适合序盘使用。



ムジナ

较注重运气。有时能用5 5 点的低价，使ST和HP分别达到50。



道具卡——灵活运用，攻防兼备
出色的功能，令人爱不释手

“武器”卡可以提高自己卡片的ＳＴ。“スクロール”卡能够无视地形效果，打击敌人。“防具”卡则提高自己的HP。而且，用防具增加的HP和地形效果增加的HP不是一回事，所以防具对スクロール也有效。总之，“道具”卡能够产生各种特殊效果，灵活运用它的种种能力，会使你在紧要关头逢凶化吉。

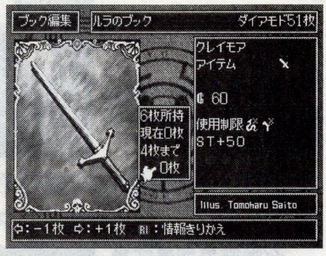


将道具卡和其它卡组合使用，会产生意想不到的效果

推荐使用的道具卡

クレイモア

召唤值只需60点，ＳＴ却可增50点。龙族和植物族不能使用它，但若甘冒这个风险，战书中就一定不能缺少它。



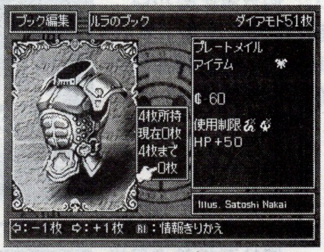
スリング

给HP、ST带来的附加值不高，但可以作为道具与各种召唤兽卡片组合使用。并且具有先制能力，可用于防御。



プレートメイル

是使ＨＰ增５０点的防御道具。龙族和不死族不能使用，以很低的代价就能增强防御力，作为防御的主力，战书中一定要编入数枚。



フリーズ

能给予火属性召唤兽卡以超强（1.5倍）打击。能无视地形效果，打击敌人。进攻高等级领地时必用。



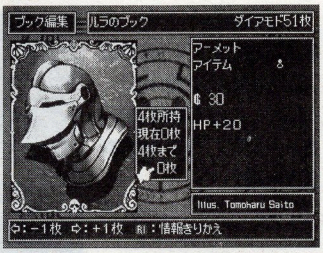
ファルコンソード

使ＳＴ增２０点，并使召唤兽卡具有先制能力。召唤值仅30点，战书中编入数枚，随时待用。



アーメット

可以作为道具使用的防御卡，并使ＨＰ增20点。许多召唤兽卡都可以使用它，通用性强是它的特点。



チェインメイル

以2０点的低价使HP增30。用防御道具增加的ＨＰ，与地形效果增加的Ｈ Ｐ 是两回事，对付スクロール攻击时特别有效。



ウィンドカッター

给予地属性召唤兽卡超强打击。地属性和火属性召唤兽卡多是一些难于击倒的卡片，自然就要使用スクロール道具了。



スピア

不仅攻击力强，还使HP增10。这种武器的缺点，是有使用限制。但以低价就能增强攻击力，正是序盘战斗所急需的。



グレムリンアムル

可以在对手使用的道具效果还未发挥出来之前，就将道具破坏。用它打击对手，可以使对手的计划前功尽弃。而敌人用它，自己也会陷入为难的境地。



タワーシールド

是块盾牌，可使敌人的攻击力折半。盾与属性有关，配合不当就会失效。考虑到通用性，这块盾是首选。



ヘルブレイズ

能发动スクロール攻击，攻击力达40点，是个很特殊的道具。能给予人族超强打击，对付ＨＰ强、难于击倒的巨人系，是一种有效的道具。



特殊卡——操作骰子、补充魔力、提供打击力用途繁多

编制战书时，常常忽视了特殊卡，其实这都是些很有用的卡片。其中，使用频度最高的当数骰子操作系。这种卡片可以阻挠对手，使自己行动更加迅速。甚至可以使对手停留在己方的高等级土地上。它的另一个特点是，可以通过战斗以外的途经，去打击敌人。不过，这种攻击的卡片种类少，是罕见的珍品，很难得到。大多卡片可以使游戏向有利于自己的方向发展。



作为对付传送圈的对策，战书中要编入数枚控制骰子特殊的卡片

推荐使用的道具卡

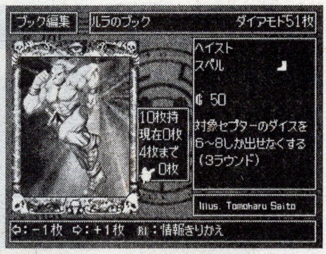
イビルブラスト

很难获得，但如果能得到，就要尽量多拿几张。是强力的攻击咒语卡，不经战斗，也不管地形级别，给敌人30点的打击。



ヘイスト

可加快自己行动的速度。能持续3 回合。若在小地域作战，则能快速得到巡回奖励。



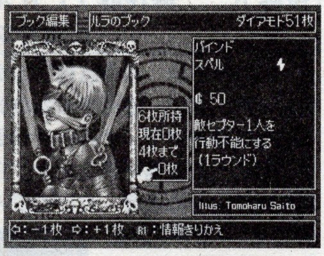
ライフフォース

有了它，就能用普通费用的50%召唤召唤兽卡。召唤道具卡的费用也只需原来的50%，对于作战十分有利。



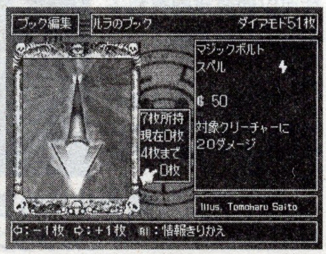
バインド

可以阻止敌人一个回合的行动。不过，要花费50点。和产生的效果相比，或许代价大了一些。因此不必大量编入战书，需要时再用。



マジックボルト

容易得到。非战斗状态下，也能给对手20点的打击。为了对付デコイ等战斗中不易击倒的卡片，一定要编入战书。



ホーリーワード１

ホーリーワード系列卡片上的数字，决定骰子的数字，是特殊卡。构筑高等级的领地后，用这枚特殊卡诱惑对手，是常用的手段。



マナ

只需花费10点，就能得到最少5 0 点的魔力。如果手中握有它，尽数投入战斗都不成问题。序盘、后半盘都能发挥作用。



パーミッション

使用了它，就相当于已经通过所有检查点，可立即返回起点领取巡回奖励。遇到大量城堡或大幅地图时，就少不了请它出场。或者与リコール组成一组使用。



アンサモン

对于那些无法击败的召唤兽卡，可用这张特殊卡让它们退回去。在变成空地的土地上，召唤来自己的召唤兽卡，就能成为自己的领地。



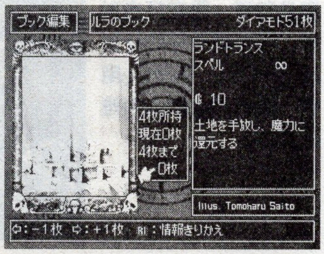
スロウ

序盘中若敌人使用这张卡片，将很难对付。虽然用它可以很方便地使土地连成一片，但若比对手慢，巡回奖励就会遭受损失。对策就是使用加速的特殊卡。



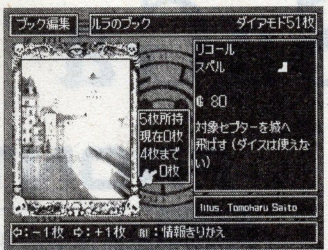
ランドトランス

在平时，不到魔力不足时，不能出售的土地，用这张特殊卡，就能出售土地，换成魔力。当魔力不够用时，可以请它帮忙。



リコール

是咒语卡。不管身在何方，只要念动咒语，瞬间就能返回城堡。如果通过了所有检查哨，还能得到巡回奖。对付传送圈也很奏效。



精密计算是通往胜利之路——编辑战书＆卡片战

到底谁的战书强？

“用这部战书就可百战百胜！”，但这不过是个人的愿望，目前还没有这样一部战书。战书在很大程度上反映了编辑者的个性。不过，有些卡片是最基本的东西，有共通性。掌握了它们，剩下的事情就靠编辑者的感觉和计算能力了。可以说，“魔力计算”是编制任何一部战书都必不可少的。不管卡片有多强，不能使用它就形同废物。



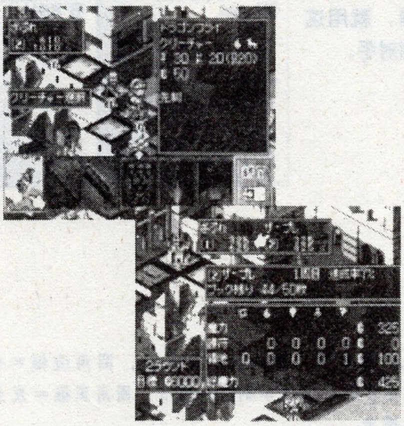
仅凭一张罕见的王牌，就想解决所有遇到的问题，是不可能的。综合各种卡片的力量至关重要



满怀童心，编制一部别出心裁的战书，会给你带来意外的乐趣

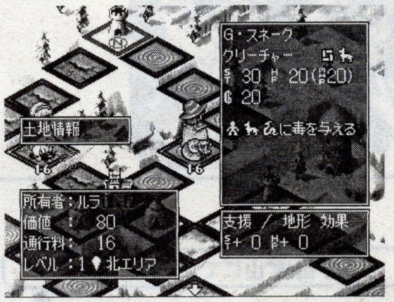
战之能胜！

“是否有获胜的可能性？”，培养对这一问题的判断能力，是非常重要的。为达到这一目的，就必须记住卡片的效果、召唤费用、召唤兽卡的HP等内容。实施毫无获胜希望的进攻、防御，只能浪费魔力，应尽量避免。叱咤风云的统帅所必须具备的素质，是冷静的判断力和计算力。

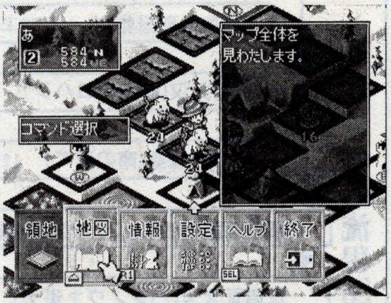


遇到这种情况怎么办？

立即交费



整备自己的领地

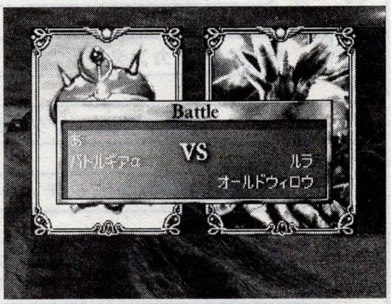


序盘中如果踏入对方的领地，即使能够打赢，也不如立即交费离开合算。与其盯住别人的土地，倒不如把自己的土地连锁起来

预测对手的动向



发起进攻



由中盘开始往后，掌握对手战书的内容，会出现对自己极为有利的局面。因为进攻高等级的土地时，知道对手掌握着哪些道具，就知道了采取哪些对策最有利



SaGa [续]

FRONTIER 2

PS
出品公司：SQUARE
游戏类型：RPG

情节流程图（左段为尤斯坦布篇，右段为维尔篇）

接前

- 矿山(矿山にて) 1251
- 维尔对卵形物(ウィル对エッグ) 1257
- 暗杀者尤汉(暗杀者ヨハン) 1260
- 南方的城寨(南の磐で) 1269
- 尤斯坦布的后继者(ギュスターヴの后继者) 1269
- 汉诺瓦大火(ハンノヴァ炎上) 1271
- 去树海(树海へ) 1275
- 去魔物之巢(モンスターの巢へ) 1276
- 生命木之岛(生命の木の岛) 1277
- 去化石洞窟(化石洞窟へ) 1280
- 空中架起了彩虹(あの空に虹を) 1285
- 刚达尔之死(カンタールの死) 1288
- 再遇卵形物(エッグ再び) 1290
- 密丝提的愿望(ミスティの企み) 1290
- 与卵形物的死斗(エッグとの死斗) 1291
- 克尔温的最后一战(ケルヴィン最后の战い)
- 假尤斯坦布诞生(伪ギュスターヴ诞生) 1300

STORY [1251-1300]

告别了一个时代，新一代的勇士们又开始了战斗

暗杀者尤汉 [1260]

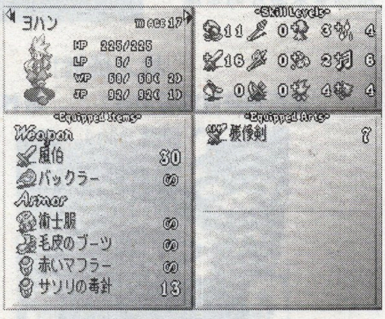
切换地图→尤汉的回忆→下一幅地图，情节就这样连续进行。尤汉是个武艺高强的角色，时刻意识到他可以决斗。可尝试开发他的剑技。到达A，发生情节，闯关就成功了。



切换地图时，插入回忆情节

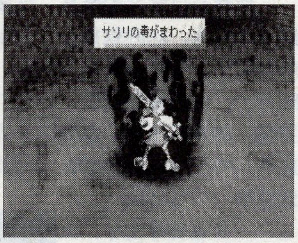
新队员　尤汉 [作用：军神]

突然出现的新主人公，下一情节必然死亡，所以不必刻意培养他。不过他擅长剑技，可尝试开发他的这一特长。他一出现，就会一手很有威力的烈风剑，遇到了追捕的下级暗杀者，就用这招击倒对手。



这次的攻略，图例和以前相同，圆角边框＝普通情节；直角边框＝只演示剧情的情节；圆角黑框＝发生军团战斗的情节。

南方的城寨［1269］

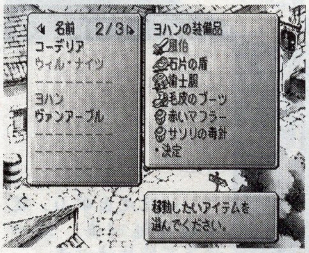


这部分大多由剧情构成，少部分是尤汉和魔物的连续决斗。每打一仗，尤汉的LP就减少1，降至0时，尤汉便被击倒，转入下一情节。最多打七仗，获胜得不到奖励。

这是尤汉的对手

和威恩布尔成为同伴

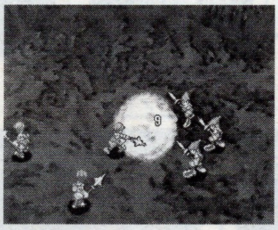
本情节中，除了只能操纵尤汉，无法操纵其它角色。但是，初次登场的威恩布尔（ヴァンアーブル），却能成为队伍的一员，情节结束时，可登录到同伴目录中。他的作用是“重视躲避”。



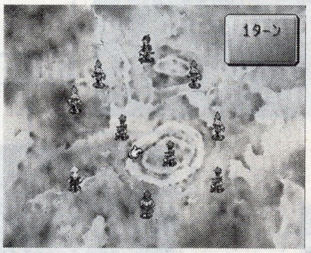
在威萨地亚，让伙伴去回收道具，他的名字就会被登录到同伴目录中

克尔温的最后一战［1292］

很久没打军团战了，可这是一场难度系数很低的军团战。敌人的能力都不高，己方人员几乎未受重大打击。敌人没有弓箭手是一个重要原因。只要不过分轻敌，不派一支部队孤军深入，就能轻松获胜。与其消灭敌ラウプホルツ公，不如消灭敌人一半的兵力。



敌兵攻击力低，根本不用担心



具体战法是，将左侧的步兵和菲利普（フィリップ）三世组成一组，右侧的两支部队组成一组，轮番攻击左右两翼的敌人。战斗中，主要使用火炎龙。敌人发动进攻时，己方撤退至可以躲过敌连续进攻的位置，直到敌人停止进攻。别忘记“军团战的基本战术”。克尔温的部队是唯一的弓兵，让这支部队坚决彻底地执行援助射击任务。这次战斗，克尔温不直接参战

胜利条件

击败ラウプホルツ公，或消灭敌兵一半以上

败北条件

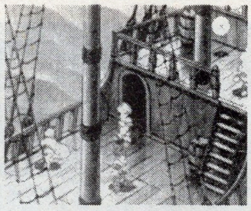
克尔温被击败

偶尔会出现未介绍过的情节

到目前为止，以往的游戏，都是这样一种情况，虽然游戏也设置了若干险关，但不管你怎样战斗，最后都会完

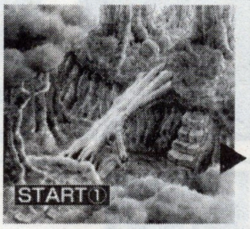


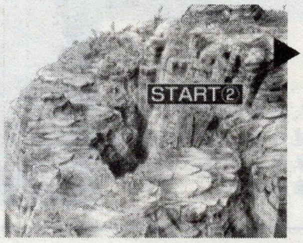
这个副情节中，图上的男子就是主人公。好象在哪儿见过他？

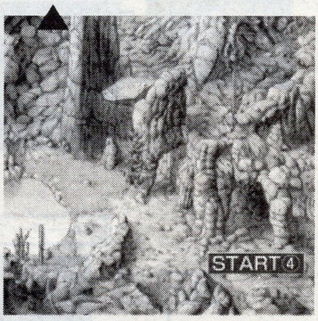


这是以尤斯坦布为主人公的副情节。出现得较早

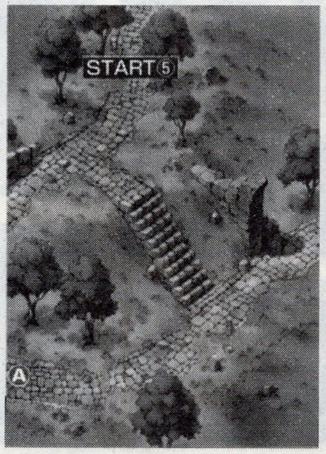
暗杀者尤汉

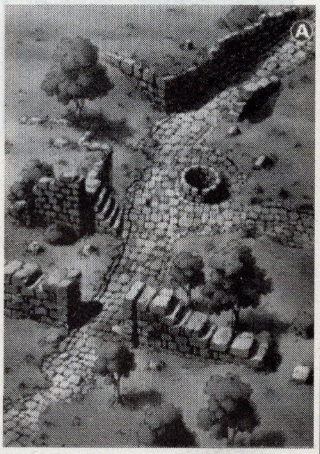










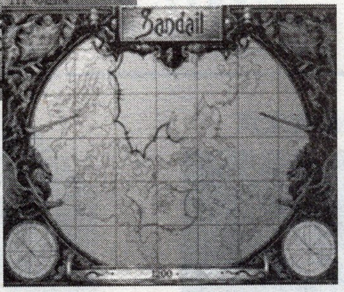


成闯关过程。即经历并完成所有的主要情节。而本作中，当满足某种特定条件时，会出现副情节。文中虽无法详细记述各项条件，但只要见到从未见过的情节名称，就能进入该情节。都很有趣，不可不看。

另一方面，副情节中，或有难解之谜，或要使用意外的角色，常常遇到不同寻常的事情。特别是解谜为主的情节，据说难度很高，没有一定的水平解不了谜。陷入谜阵时需要冷静。



这是另一副情节中的一幕。这个情节不太注重解谜，而以故事为主要内容

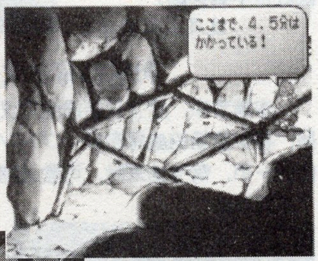


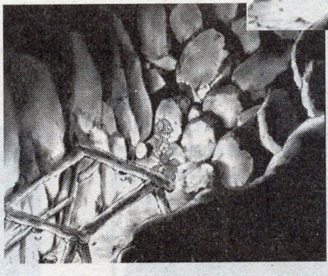
以尤斯坦布为主人公的副情节，以解谜为主。启示就是这张图。不过，谜题的难度很高

矿山［1251］

前面有个同名的情节，这是续篇。当你切换画面，帮助遇险的人，时间就前进。时间过长时，岩盘崩塌，游戏就结束了。一般情况下，帮助A、B、C的人（和他们搭话即可），而后收回宝物，朝出口走。实际上，若收回全部宝物，时间来不及。有关这一问题，请参考下面的说明。此外，关于A的人和宝物，必须经过A点再切换画面，然后返回来，才会出现。

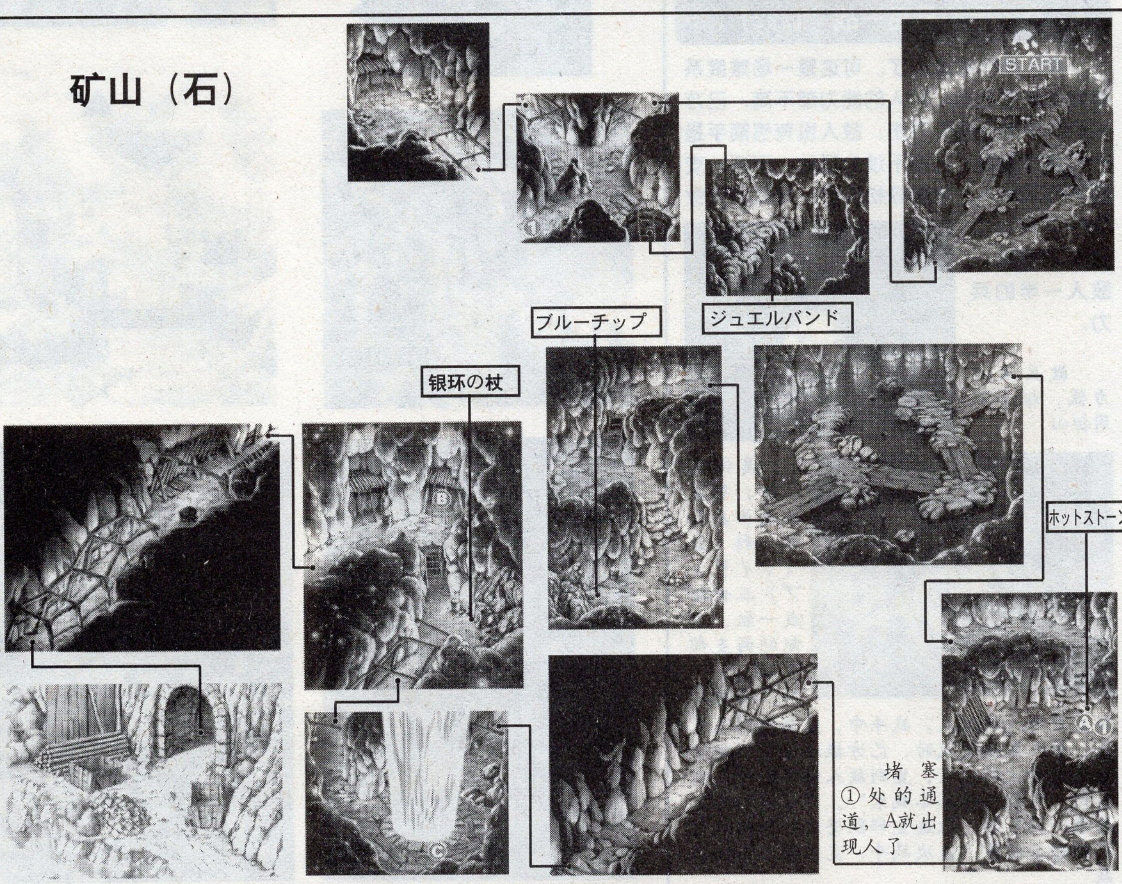
一只魔物都没有，但仍有可能使游戏结束





一旦走出矿山，就不能再返回去。这一情节不能快速记录

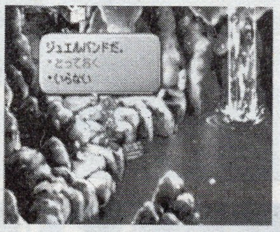
矿山（石）



堵塞①处的通道，A就出现人了

取哪件道具？

由于时间关系，蓝色零钱（ブルーチップ）和宝石腰带（ジュエルバンド），两者只能取其一。实际上，往后还有机会来取宝石腰带。若想把宝物都拿出，那就挑蓝色零钱好了。可话又说回来，蓝色零钱既非有用之物，又非稀罕货色，不拿也没关系。



如果没有特殊目的，就应放弃蓝色零钱去取宝石腰带，那是件很好的防具

这里能得到道具、CR和零钱

矿山内能得到的道具如图所示。不过前面已讲过，蓝色零钱和宝石腰带，目前只能取一种。作为参考，提醒一句，“瀑布穴里漂浮的宝箱”装着宝石腰带。诱发地震可移动宝箱，箱子一靠岸就能拿到腰带了。

再有，救助A、B、C的人，走出矿山后和再他们搭话，就能分别得到砂龙の杖、300零钱和2000CR。特别是300零钱很宝贵，因此一定要救助这些人。另外，若走出矿山后一切换画面这些人就消失了，请多加小心。

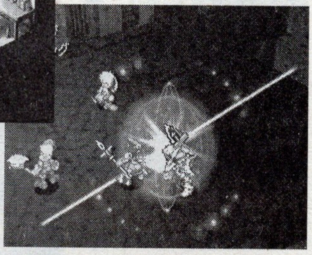


维尔对卵形物［1257］～前半部～

这个情节分为两部分。前半部泰拉、巴特里克和雷蒙夜守街区，后半部维尔勇探海贼船。从威斯帝亚出发。刚起身，街区就陷入沉沉夜色，情节进入前半部。若要使情节发展，只需走到A。和A的人物尤斯坦布交谈，街中就会出现敌人。上记3人加上尤斯坦布，与敌人展开战斗。若击败所有敌人，B会出现海贼。一搭话，就与敌BOSS韦巴恩（ワイヴァーン）打起来。击倒它，闯关即告成功。



壮年时代的尤斯坦布。装备和以前相同，只是作用改成了“统率”



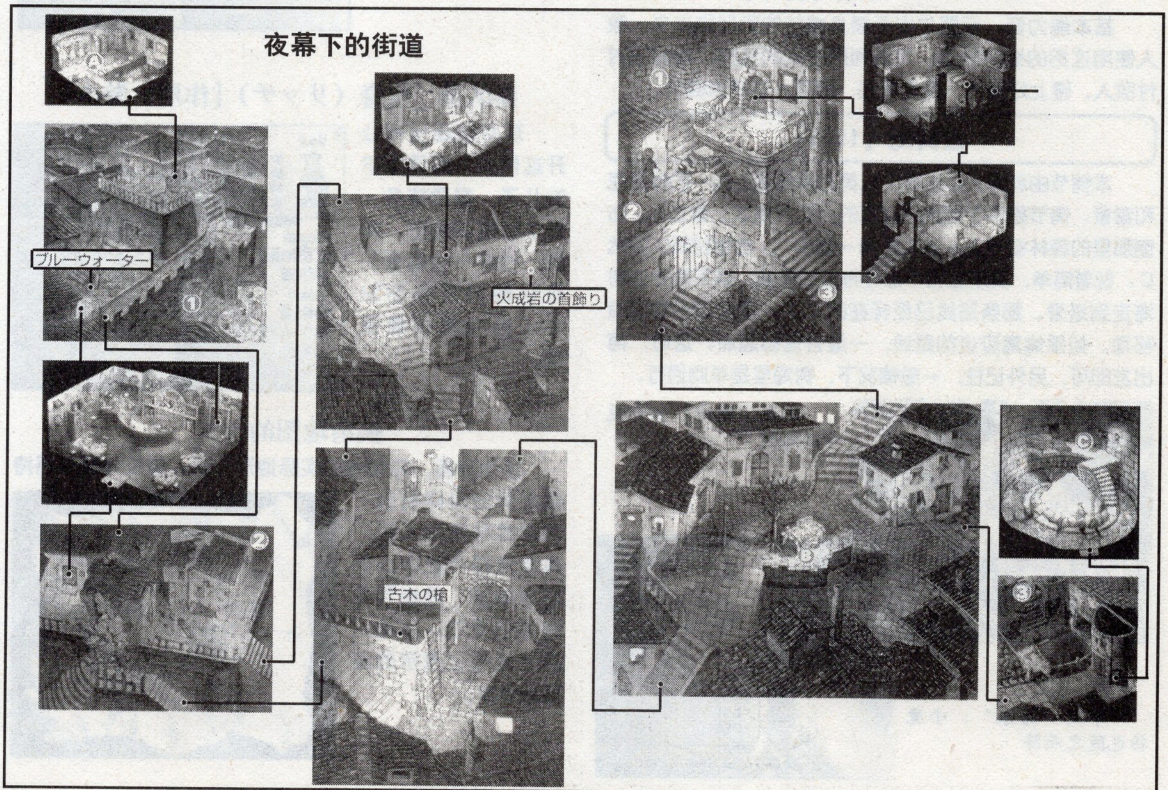
出现魔物后，全力攻击敌人。不消灭所有敌人，敌BOSS就不出现

零钱能换成现金

C处可以将零钱换成现金。但海贼袭来后就不能兑换了。

vs BOSS 韦巴恩

韦巴恩是龙的亚种，攻击力极高。对泰拉和同伴们来说，这是本情节中的最后一场战斗，要毫不吝啬地使用LP，恢复自己，并找机会施展大连携。



维尔对卵形物［1257］～后半部～

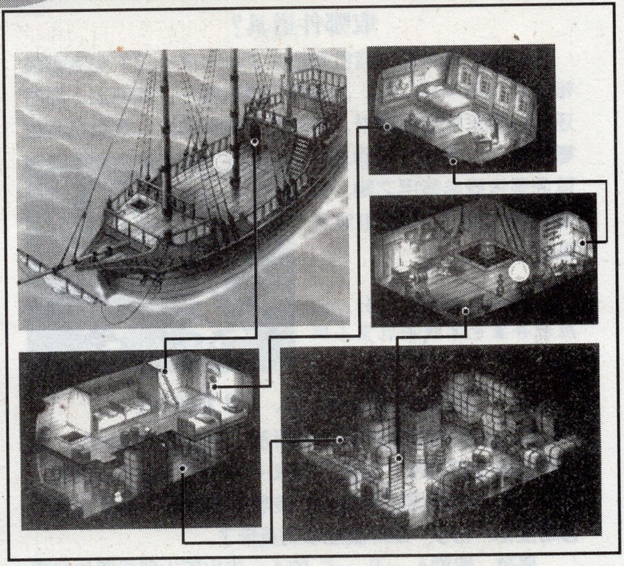
击倒韦巴恩，就转到了海贼船停泊的地方，队员也只剩下维尔一人。闯关的方法为，去A和女海贼会话→到B和“史莱姆”决斗→检查C 的口袋→登上甲板，和拿着卵形物的海贼决斗。战胜海贼，即可过关。由于必须一个人应付各种情况，所以应尽可能地给维尔配备优良的道具。和女海贼会话时，回答“いや違う”后，再回答“箱入り”或者“1 2 个入り”，就能避免战斗，同时还能得到道具“海贼的头带（海贼のバンダナ）”。选择其它项目回答，则发生战斗。



注意在这儿的回答内容。现在发生战斗的好处是，能够得到“死亡石（デッドストーン）”



不检查C的口袋就到甲板去，就找不到卵形物



敌人丢下的宝物

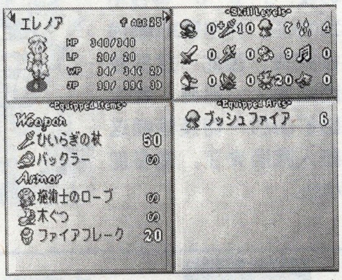
女海贼丢下的“死亡石”，具有抵抗一击死的特性。当然，也能抵抗LP减1的技。

vs BOSS 海贼［决斗］

基本能力低，但偶尔出手颇具威胁的卵形物攻击，敌人使用这招的概率极低。可以利用敌人的这招，转而去对付敌人。碰上好运气，反击取胜，即可一击结束战斗。

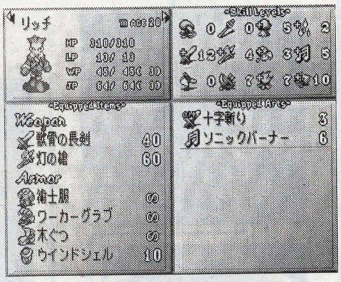
新队员 埃列诺亚（エレノア）［作用：切人］

得意技不多，战斗力不太强。但随队行动时间长，应积极锻炼培养她。她以术为主，辅以杖更好。



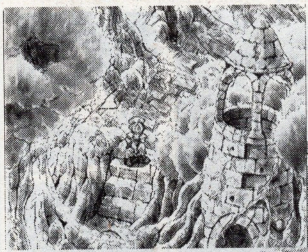
新队员 里奇（リッチ）［作用：游击］

现阶段还没有公开这件事，他是维尔的儿子。得意技多，是个优秀的角色。剑技、枪技一学就会，可让他经常参加决斗。缺点是恢复值低。

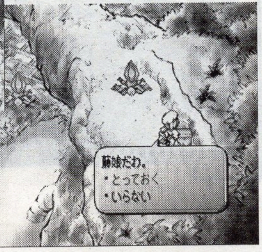


去树海［1275］

本情节由新主人公出阵，队员为新角色2 人+ 巴特里克和雷蒙。情节猛不丁地就从树海的入口开始了。到达A，击倒那里的森林看守人→进入塔内→到B ，击倒树精→到达C。说着简单，实际上若不经过特定的路线，就不能穿过树海走到塔旁。那条路线已经标在图上了，请按标出的地点移动。如果偏离应走的路线，一般会返回起点。这时，再出发即可。另外记住，一般情况下，树海里是单向通行。



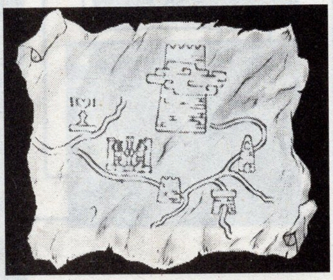
走错了地方，就会返回到起点

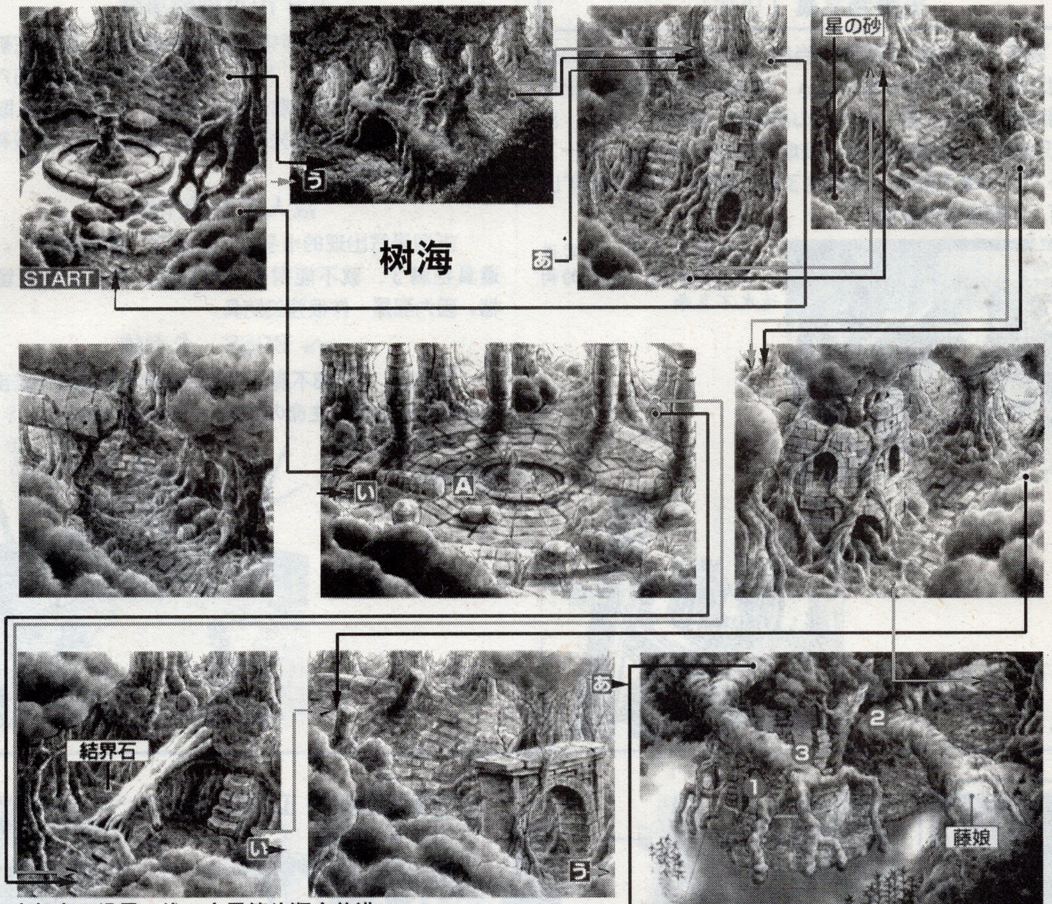


拿到“藤娘”，小魔物也随之而降

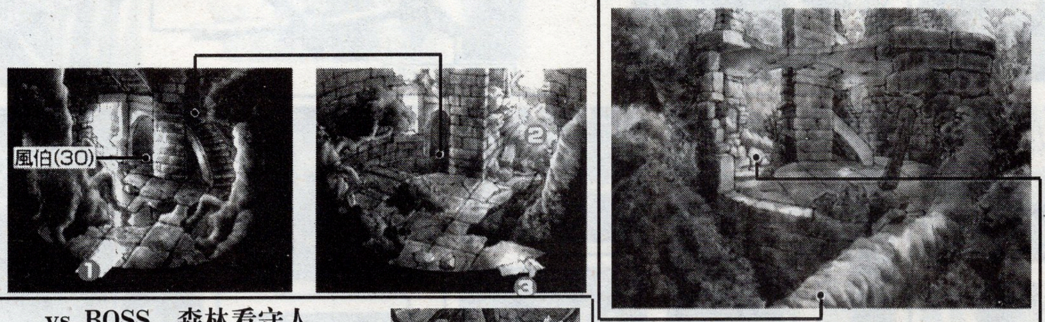
搞清地图的含义

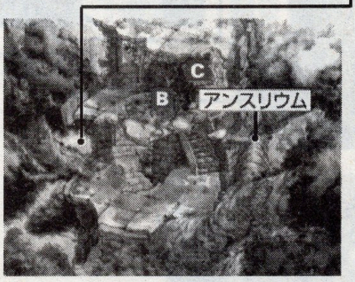
这张地图，与树海的实际地形一致。最初先朝道路持续延伸的方向前进，击倒森林看守人后，再朝道路半途中断的方向前进，就能到达塔的位置了。不过，沿着地图上表示的捷径走更快。





由起点，沿黑、浅、中黑箭头顺序前进?

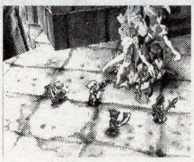




vs BOSS　森林看守人

虽然很顽强，但作为BOSS魔物，并不算强大。只要充分运用目前掌握的技和术，不用费力就能击倒它。





vs BOSS　树精

树精和森林看守人一样，只出现一只。用强力的连携技猛击它，很容易获胜。小心树精使用“魅了凝视”。为防万一，让全体队员都装备上“生命の吹息”。

敌人丢下的宝物

击倒树精，能得到“木灵のラグール”。

去魔物之巢［1276］

紧接“去树海”的情节。当然，队员也都相同。起点是魔物之巢，目的地是矿山入口A。沿途不会出现敌人，只需朝前赶路。到达A后，走入矿山再出来，返回B。这时，出现4只魔物，它们合为一体，变成了BOSS卡考依（カーゴイル）。击倒卡考依，就闯过了这一情节。只要走进矿山即可，不需做任何事情。



情节很简单，只需进入矿山再出来。地图的构造也不复杂



这些魔物变成卡考依。击倒卡考依，就能过关

在矿山可做的事情

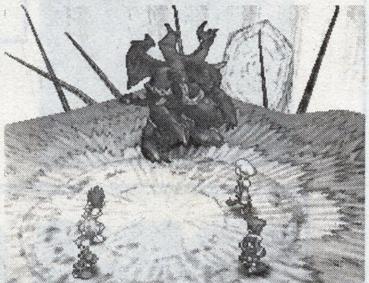
受到“矿山”情节中岩盘崩塌的影响，目前在矿山内可以去的地点非常少。其中，应检查的地点是瀑布穴。如果“矿山”情节中未拿到宝石腰带，现在可以去取。另外，到C，可以看见闪光的鹅卵石。除此之外，就没有特别值得一看的事情了。

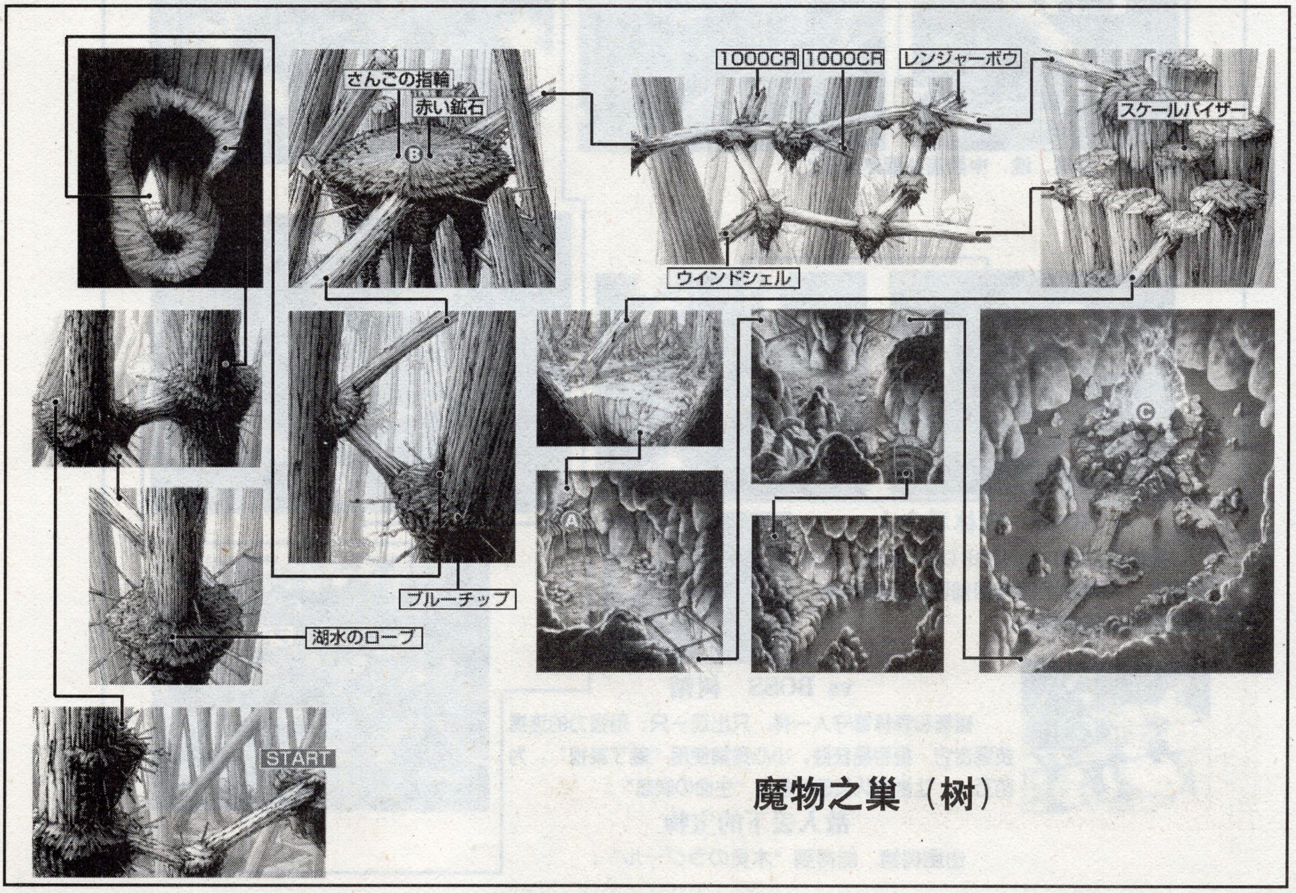
敌人丢下的宝物

击倒最后出现的卡考依，会丢下“黑石铠甲”。如果道具栏满了，就不能得到这件道具，事先一定要留出空档。因为那是一件很强的防具。

vs BOSS　卡考依

攻击力、HP都不高，但偶尔会发动状态变化攻击，故应让队员们装备“生命の吹息”。和战胜其他ＢＯＳＳ一样，用强力的连携技攻击它。





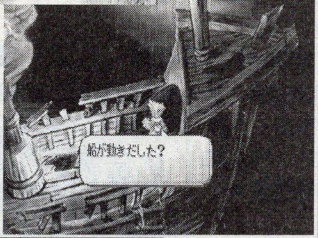
生命木之岛 [1277]

起点是威萨地亚，队员只有里奇一人。准备完毕，出发去威萨地亚船港，和船头的男子搭话，就能去妖精岛。

上岛后，就去大树C。图中A点有条船，可以跨过船朝前走。到C拾到生命之木的种子后，返回入口。途中，经过A时船产生晃动，惊动了敌BOSS玛萨库兰（マザーグレンデル），发生了战斗。战胜它，船就会漂到B，从那里走到岸边，再乘船返回威萨地亚，向纳尔塞斯报告。从纳尔塞斯家出来，发生了情节。然后，再回去和纳尔塞斯说话，就过关了。



上岛后，先去C点的大树下，拾到树种。途中没有敌人和暗设装置



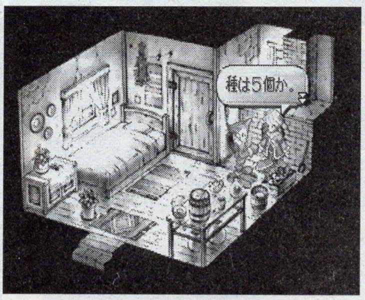
拿到树种返回途中，通过A时，船漂动起来。情节过后，A就不能通行了



交出树种时和看完卵形物情节后，分别和纳尔塞斯讲一次话。然后就能过关了

拾起5颗生命之木的种子

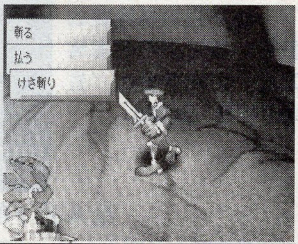
在C点，可以拾到5颗生命之木的种子。只要查看落在地上的红色种子，就能捡到手。把它们交给纳尔塞斯，每颗能换回400CR的报酬。但若和纳尔塞斯交谈前，将种子给里奇装备上，就得不到报酬了。情节结束时，仍留在里奇那里。

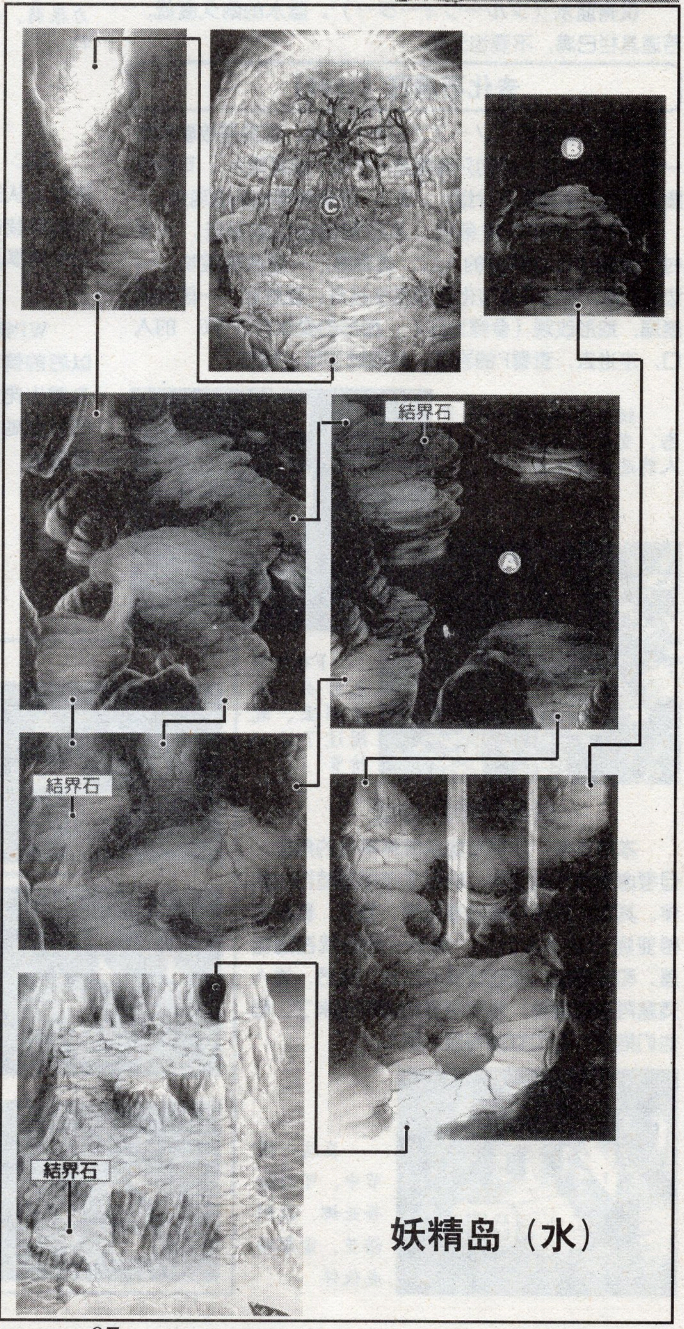


生命之木的种子，也能当成装饰物佩戴

行动中开发技和术

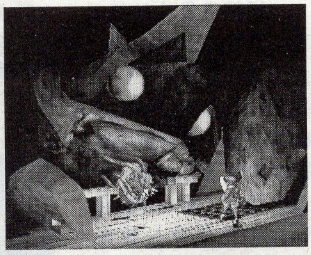
妖精岛发生的战斗，全是决斗。不过，敌人并不厉害。施展连续动作的过程中，不会受到敌人的骚扰而中止。对，你猜对了！这里是用决斗练习长串技或术的好地方。里奇是头脑聪明的小伙子，剑技、枪技或各种术，他一学就会。让他在这里充分锻炼提高。





vs BOSS 玛萨库兰

身材高大，但攻击力并不强。一般情况下，连发强力技就能战胜它。但它偶尔会用毒攻击，还是装备上“生命の吹息”更放心。



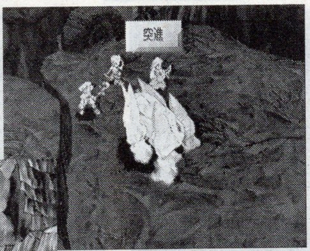
敌人丢下的宝物

仅有蓝水（ブルーウォーター）。蓝水的耐久度低，若道具栏已满，不要也无妨。

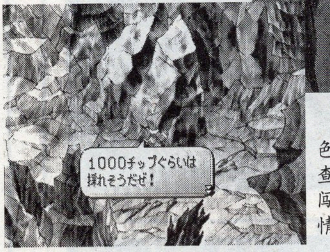
去化石洞窟［1280］

情节从诺斯门（ノースゲート）开始，这里是故事中第一次出现的村庄。最初只有里奇一个人。到酒馆A ，可以召集到同伙（参照以下介绍）。去B，还能将零钱换成现金。

在村庄里作好准备后，从右侧的出口走出去。一出村，就到了化石洞窟的入口。进洞后，一边收集宝物，一边朝D走。到达D就与化石兽发生战斗。战胜它，一段洞窟崩塌，地形改观（参照地图）。地形的变化打开了E 的入口，走进去，查看F的岩盘，就闯过了这一情节。



妖精岛的敌人一反常态，变得十分强大。一个人前进极为危险



F有块绿色岩石，检查那里，就闯过了这一情节

召集同伴的方法

本情节中，没有非结成伙伴不可的角色。但考虑到敌人的实力，还是应该增加随行的伙伴。其实，召集伙伴并非难事。首先，新角色蒂亚娜（ディアナ），情节一开始就在酒馆里。和她搭话，她就会成为伙伴。随后，进入洞窟再返回酒场，埃列诺亚和雷蒙也来了。和他们搭话，他们立刻答应入队。



在这一情节中，可以和蒂亚娜、埃列诺亚、雷蒙结成伙伴

丢下的宝物和骨头架

洞窟中的宝物，都以骸骨型的图形表示。检查这些图形，有的会蹦出个骨头架，真让人感到害怕。一切换画面，图形中藏的东西就都变了。出现骨头架时，发生决斗。



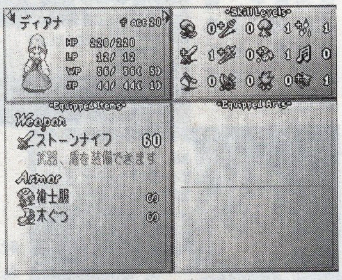
骨头架的战斗力很弱，构不成威胁

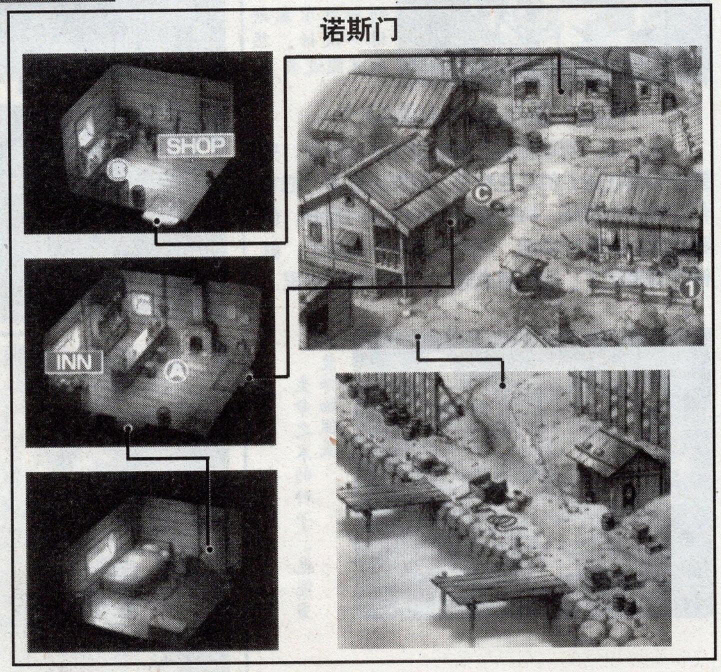
能回收道具

和C 的男子搭话，他就会象威萨地亚的女人那样，把曾经入队的角色身上带的装备拿来，不收费用。不过，摘不掉的装备，如尤斯坦布的剑，是拿不来的。这也是情理之中的事。

新队员 蒂亚娜［作用：要击］

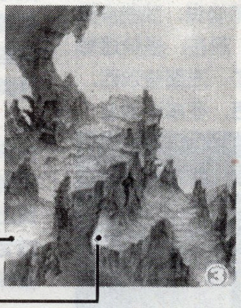
WP恢复值高，擅长多种技能是个优秀的角色。可是，以后的情节中，只作为演出角色出场，培养锻炼她毫无意义。真遗憾。

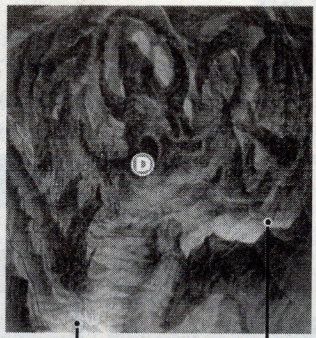


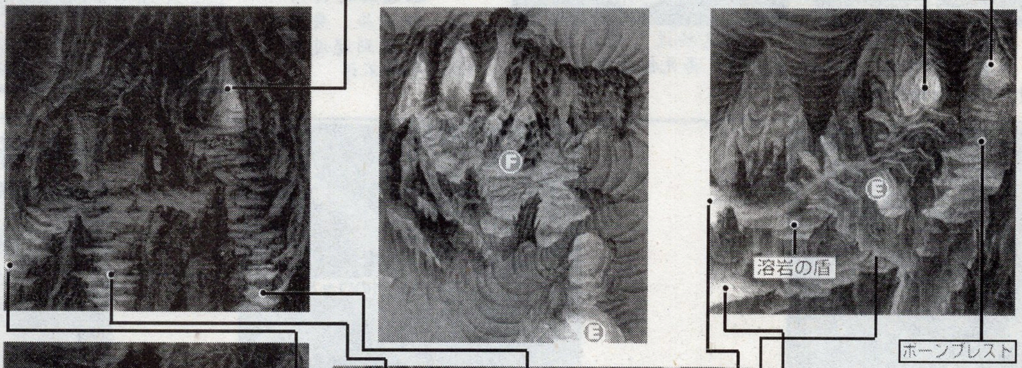


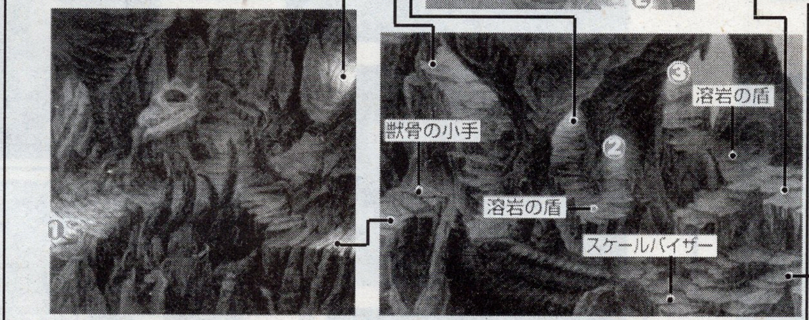
化石洞窟（石·兽）





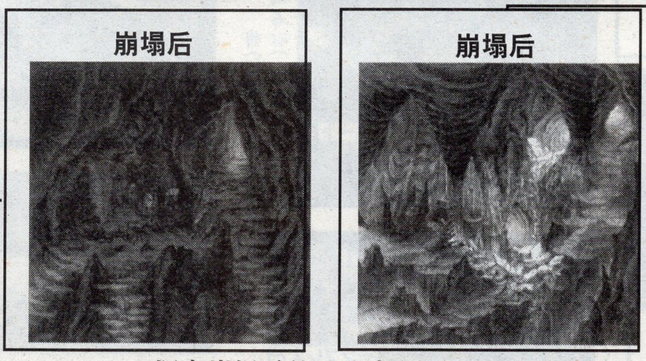






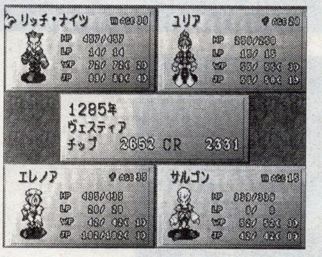
vs BOSS　化石兽

化石兽带着左骨架和右骨架登场。对付它们的战术是，先用ファイアストーム向三个敌人同时发动攻击，击倒两个骨架后，再用强力的单体攻击和连携打击化石兽。化石兽虽然厉害，若4　个队员都攻击它，它也招架不住。



去拉吾浦地垒之塔（ラウプホルツの塔）的时机

去拉吾浦地垒两次以上，就能从那里去“古卢塔（グールの塔）”了。塔里虽然藏有很强的羽制品，但敌人也很强大。若不派有实力的4名队员组队前往，取到道具前恐怕就已经被消灭了。一般情况下，应在“空中架起了彩虹”情节发生之后再去那里。



凭他们几个人的实力，不能战胜塔中的敌人

洞窟崩塌后的地形变化

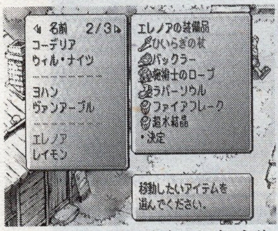
如前所述，击倒BOSS化石兽后，洞窟崩塌，并砸塌了化石的脊梁骨，使这条通道断了。与此同时，E　却变得畅通无阻。还要注意，一部分出入口也被堵塞。再过一会儿，发生探查崩塌后的化石洞窟情节。



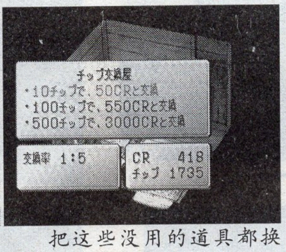
化石的脊梁骨是通往BOSS房间的通道，现在被砸塌了

将不使用的道具、以前同伴曾用过的道具，换成零钱

正在做“Go！Go！迪卡”的人自不必说，即使没做过，玩到这会儿，想必道具也快装满了。现在，是处理那些威力不大的武器及普通装饰品的时候了。把那些东西，拿到商店换成零钱。能够处理道具的商店，在威萨地亚、库雷尔和弗哥蓝都能见到。



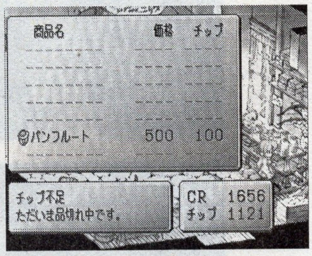
序盘的同伴们用过的装备，多数已经陈旧，进入这一阶段已无法继续使用



把这些没用的道具都换成零钱，再兑换成现金

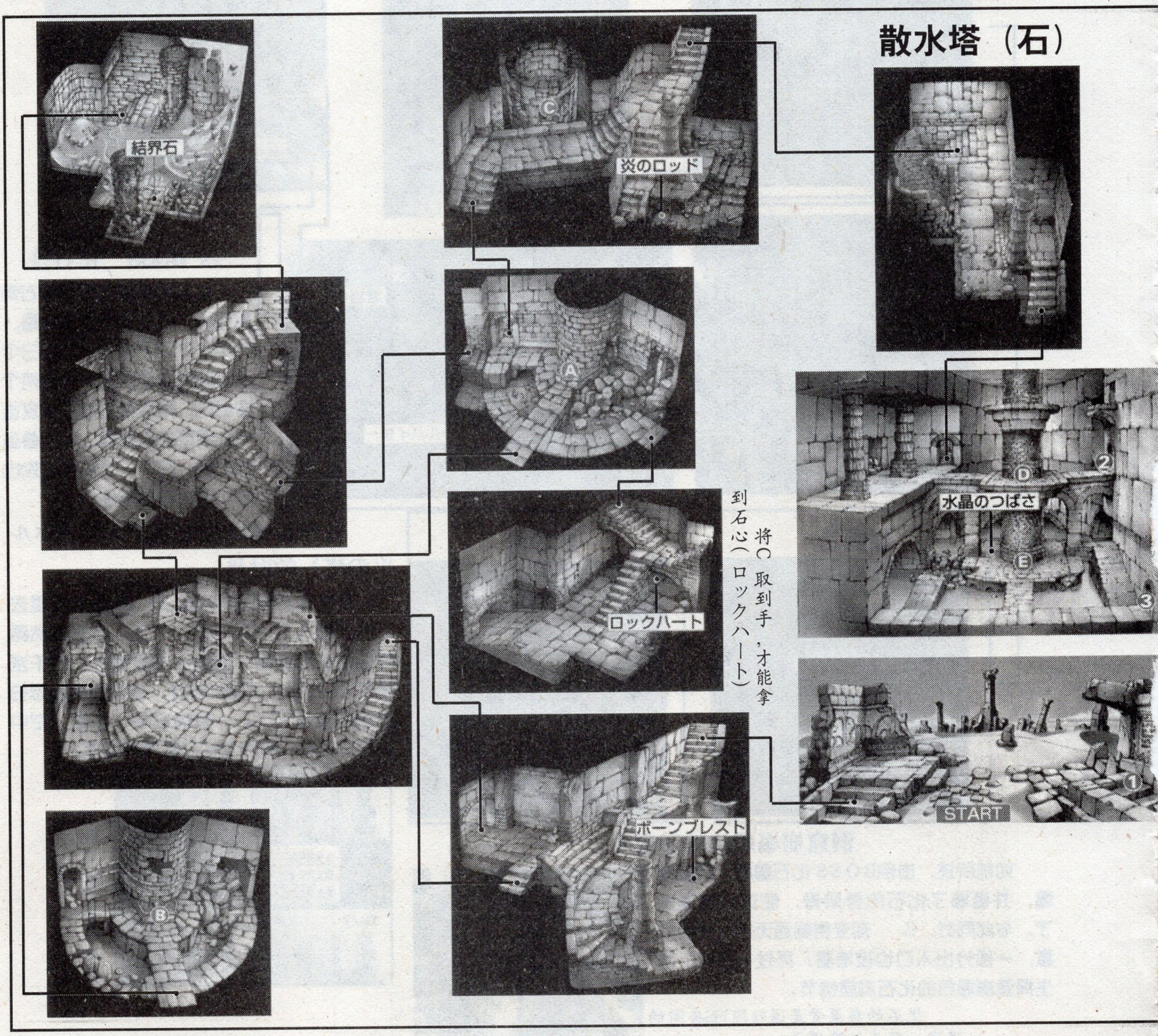
另外，已经离队的队员，例如尤斯坦布、克尔温，以及考达利亚、纳尔塞斯，他们手中也有装备品。弃之不用太可惜。到诺斯门或威萨地亚后，收回这些物品，也换成零钱，然后去诺斯门或弗哥蓝，把零钱再换成现金。经过这些交换，促进了零钱的流通。订作道具的商店里，物品种类也越来越丰富。

下面提供一条信息，在道具订作店订作物品，前两个很快就能出货，从第三个开始，就很难拿到手了。虽然似乎有必要促使大量的零钱上市流通，但有可能设定了其它的物品交换条件。



在道具订作店订制第三件物品，要费很大力气。取到超过两件物品的条件不详

散水塔（石）



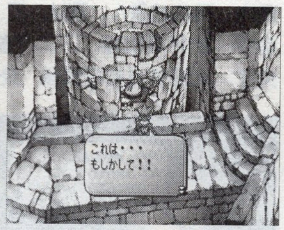
空中架起了彩虹［1285］

由威萨地亚开始的情节。初期的队员只有里奇和尤莉亚两人，来到酒馆，还能和埃列诺亚及撒尔康结成同伴。组成一支队伍后，大家向村外走去，目的地是散水塔。

散水塔闯关的方法比较复杂，下面的流程图记载了整个过程。其间既没有强大的魔物，也遇不到BOSS，所以不会发生激烈战斗。

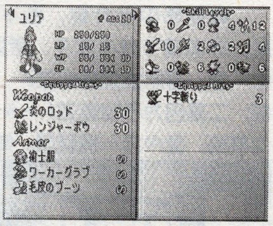


检查散水塔各部位的标识牌，一边启动塔的各种机能，一边前进



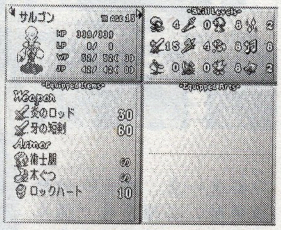
不按照特定的顺序检查各个部位，就无法破解散水塔之谜

新队员　由莉亚（ユリア）［作用：早期警戒］

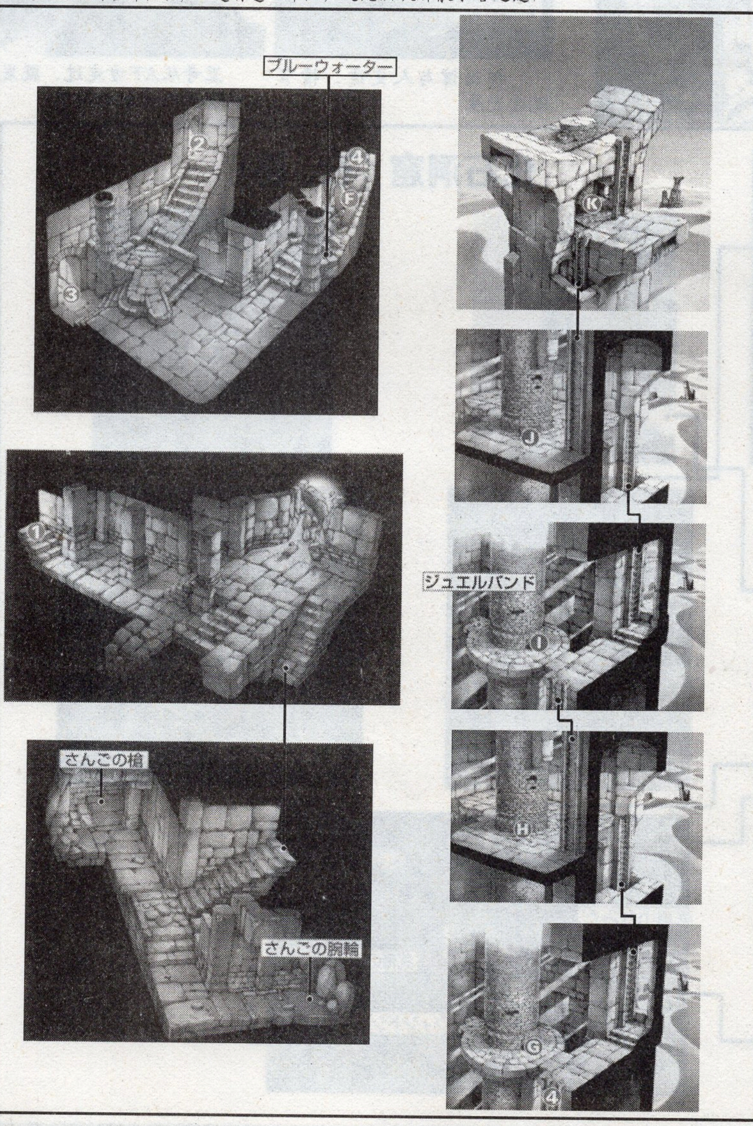


和前一情节出场的蒂亚娜相比，逊色不少。就让她以术为主参战吧。反正以后的情节她也不会再出现，所以也就不必锻炼培养她了。

新队员　撒尔康（サルゴン）［作用：オトリ］



一登场剑术就十分娴熟，是个很优秀的战士。派他去决斗，丝毫不用担心。战斗中当然让他用剑。不久，他还会在其它情节中再次出现。



情节流程图

1、先检查A的标识牌。如果有机械部件，确认这些部件在正常运行。

↓

2、检查B的标识牌，拿到部件。事先若没检查A 的标识牌，就拿不到部件。

↓

3、再次检查A的标识牌。这时机器甲的一部分开始运转，塔内开始有水流动。

↓

4、检查C，得到羽制品“涌水の宝珠”。如果水未流动，就得不到它。

↓

5、检查D的标识牌。但若没拿着“涌水の宝珠”，再检查也不会发生任何事情。

↓

6 、检查完E ，再检查D 的标识牌。至此，在塔地下室里应做的事，就全部完成了。

↓

7、检查F的岩石，就能朝上走。完成1～6之前检查这里，不会发生任何事情。

↓

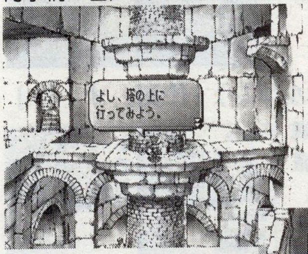
8 、一边朝塔顶前进，一边检查G～K的标识牌，启动系统。

↓

9、登上塔顶，闯关即告成功。

注意事项

流程图中已介绍，若不事先检查塔中的某些特定场所，许多情节就不发生。所以，若不按流程去做，就会瞎忙一通。容易被忽略的是F 的岩石。一是因为外观没有特征，二是因为不检查完1 ~6，到这里来检查则不会发生任何事情。窗户纸一捅就破。知道了并不难办到。



←完成6之前的所有步骤，就会出现图中的话语。这表明，你可以登上F 的岩石了。知道者，做起来很简单。不知道者，且又检查过F 没发现任何情况的人，这下可就该焦急地在塔里瞎转圈了



→补充一点，检查D 的标识牌时，必须拿着“涌水の宝珠”。情节结束后，宝珠仍留在队员手中。以后，还能够作为水的羽制品使用。

再遇卵形物·密丝提的愿望 [1290]

说“再遇卵形物”是表演情节，一点也不过份。整个情节的场景仅限于诺斯门内，到酒馆的小房间见到密丝提（手持卵形物的女子），再去船港和蒂亚娜交谈，就过关了。

接下来的情节是“密丝提的愿望”，又去化石洞窟探险。队员只有里奇一人。出发地是诺斯门。向酒馆的店主打听密丝提的去向后，从右门出来，就能去洞窟了。进入洞内，目的地是A。到达A后，查看放在那里的闪光球。一动手，就和灵魂兽（アニマ兽）发生冲突。战胜它，就过关了。本情节的化石洞窟，处于“崩塌后”的状态。

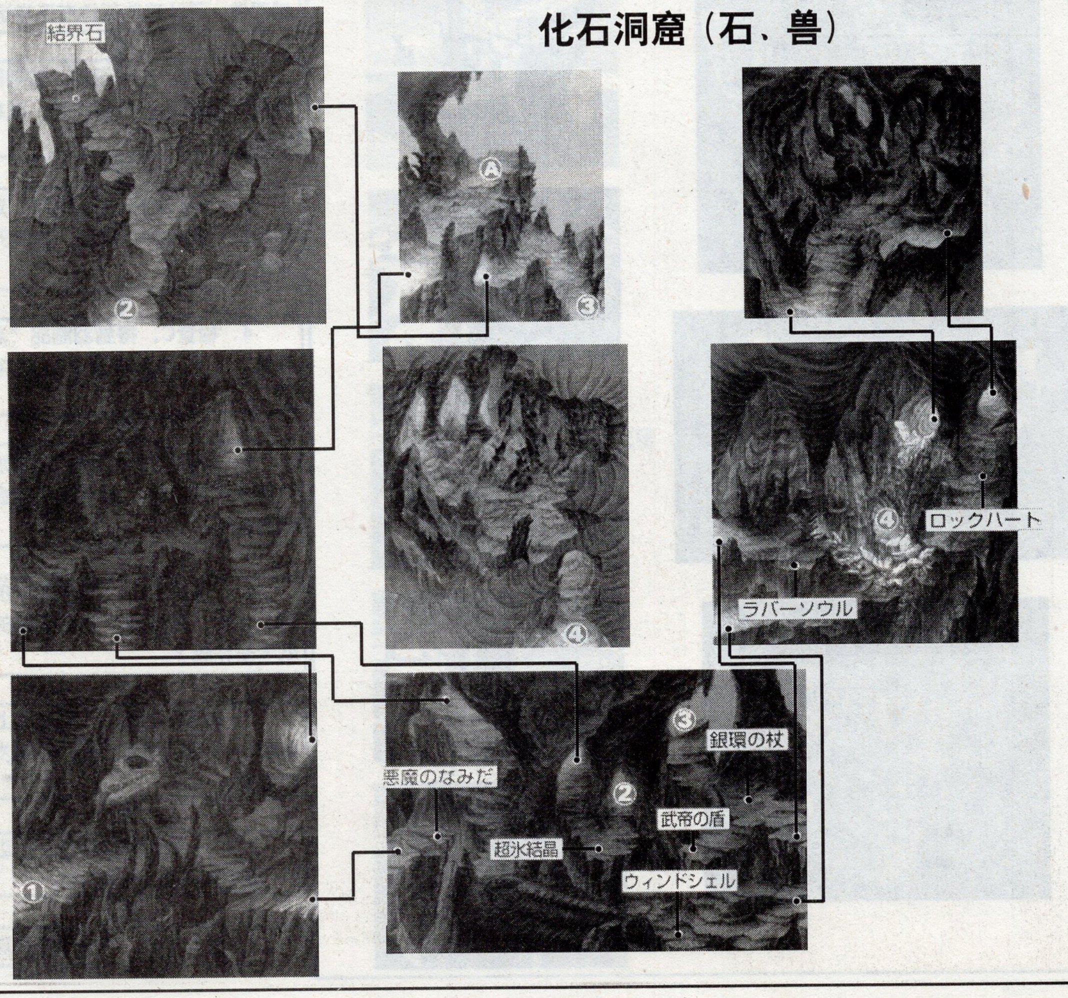


到酒馆与人交谈，情节就会发展



里奇从A下方走过，就发生和密丝提会话的情节

化石洞窟（石、兽）



vs BOSS　灵魂兽

是攻击力极强的BOSS。若不装备防御力强的防具，恐怕会发生危险。不管战斗情况如何，都用强力攻击猛攻它。记住，尽早使用LP恢复自己的状态。

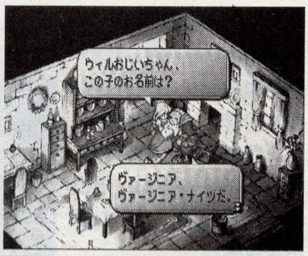
勿漏掉追加的宝物

本情节中，化石洞窟里追加了宝物。前一次来时没有藏着宝物的骸骨里，这次再来就有可能藏着宝物。看清地图，检查可能藏有宝物的骸骨。和前次一样，查到没有宝物的骸骨，就会冒出一付骨头架。



编制家谱

中盘以后，尤斯坦布、克尔温、维尔等“第一世代的主人公”的子孙都登场了。不了解他们之间的血缘关系。就不能掌握本故事的真谛。出场角色纷至沓来，若漫不经心地玩，过不了多久就会张冠李戴。为此，向大家提个建议，不妨编制一张家谱。有了这张家谱，角色之间，家族之间的关系便一目了然。看了这张图，或许还会发现某些不曾被注意到的事情。今后如有机会，我们也想编制一张家族关系图，供大家参考。目前，先请各位自己动手。

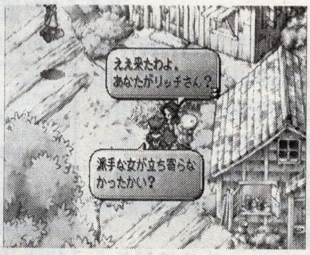


人物太多了，有必要理清他们之间的关系

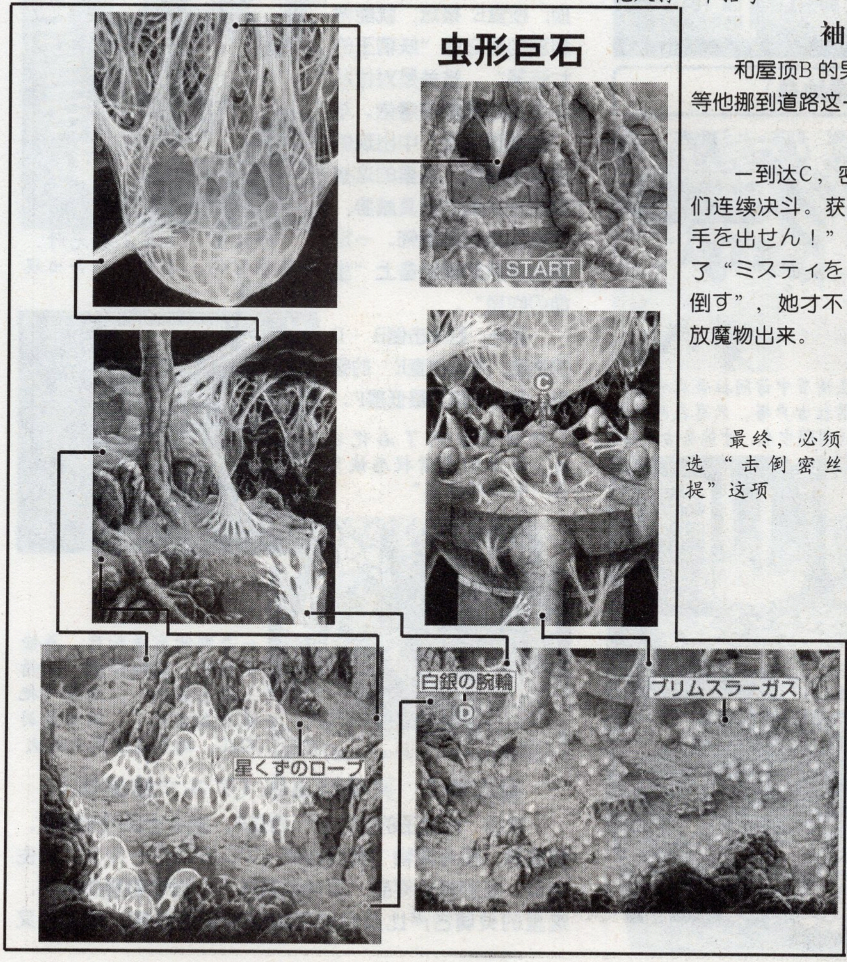
与卵形物的死斗［1291］

里奇单独一人闯关的情节。起点是诺斯门。先去酒馆和店主交谈，然后出右门上街，一直走就到了开拓村。进村和A　的女性搭话，从村子的左口出去。走不远就见到一块虫形巨石。

来到巨石，一边回收宝物，一边朝C　走去到达C　时，和密丝提放出的魔物发生了战斗。战胜魔物，再做出正确的选择，就能过关了。



进村和这位女性会话即可。当然也要和其他人打一下招呼

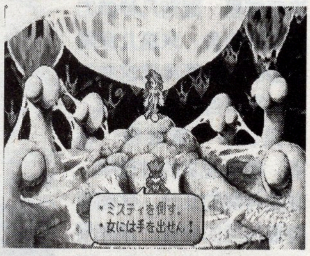


袖珍机游戏下载点

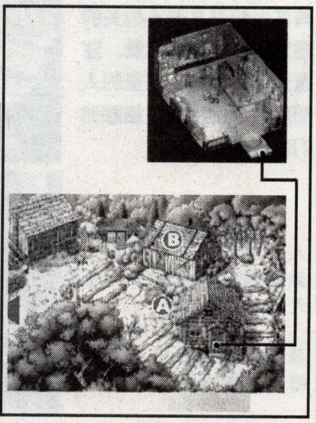
和屋顶B的男子交谈，就能得到袖珍机游戏。等他挪到道路这一侧时再搭话。

密丝提之战

一到达C，密丝提就放出两只魔物。必须和它们连续决斗。获胜后出现选择项，若选“女には手を出せん！”，就又得和魔物决斗。直到选择了“ミスティを倒す”，她才不放魔物出来。

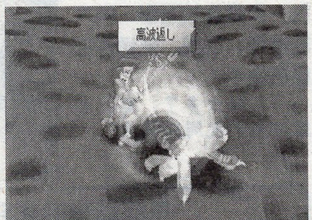


最终，必须选“击倒密丝提”这项



小心烈风骑兵（ストームランサー）

D的宝箱，被一种叫“烈风骑兵”的昆虫系魔物守护着。它的攻击力极强，若把它当成小兵，就会后悔莫及。要象和BOSS作战那样，不断恢复体力，连发狠招，甚至使出一击必杀的技或术。



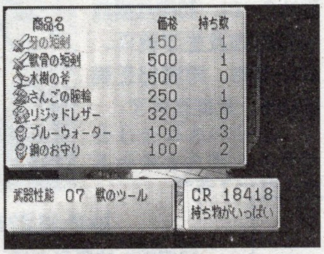
明白地说，它比BOSS还强。作战时一定要谨慎

敌人丢下的宝物

在虫形巨石，敌人丢下的道具只有虫糖戒指。但地上的其它宝物都是珍宝，应全都拿到手。

诺斯门的道具店

“去化石洞窟”情节中初次出现诺斯门这个村庄。现在店内出售的道具，和当初已有了变化。也许你已经注意到了这一点。随着时代的发展，出售的物品越来越高级。



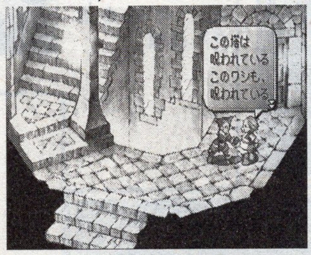
兽骨短剑等武器，都是新式样

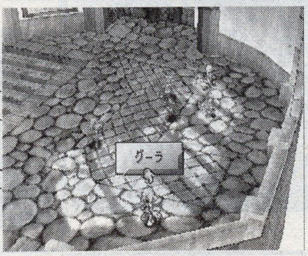
古卢塔（拉吾浦地垒）

情节交替时移动地方，来到了拉吾浦地垒。从村庄右上角的出口出去，就能去“古卢塔”。这座塔里，藏有几种威力很大的道具。来这儿探险的目的，就是拿到这些道具。取得各道具的方法，参见以下“猎取物”各项。获取道具的过程中，必须与魔物交战，那都是些很凶猛的家伙，事先要作好充分准备。此外，还有许多和道具毫不相关的圈套，文中都有记载，注意避开。再有，塔里的人都是古卢的士兵，接触他们就发生战斗。



若在情节中访问拉吾浦地垒，则不能前往古卢塔。只有在两个情节交替的间隙中来，才能去古卢塔



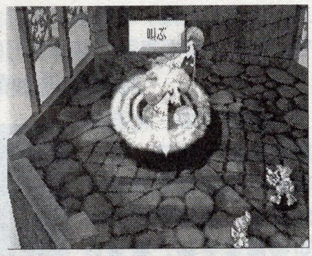


（右上图）塔内的人，都是古卢的士兵，接触他们就发生战斗。想躲开他们也很容易。

（右下图）为了战胜强敌，应保存实力。尽量避免无谓的战斗。

必须组成4人队伍进塔

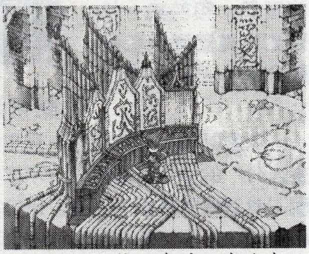
前面已讲过，塔里的敌人很强。所以，必须组成4人以上的队伍进塔。若想得到“丙子椒林剑”，更需锻炼队员，成倍地提高他们的实战能力。



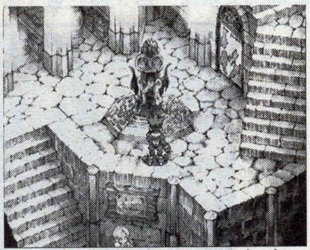
凭队员们现在的实力，取得妖精王的七弦琴（妖精王のリラ）不成问题。但是……

猎取物1　妖精王的七弦琴

取这件道具，遇到的敌人最弱。也正因为这个原因，要多费几道手续。首先登上塔，检查A的风琴，让它停止奏鸣。这时B、D像和C水晶玉开始发光。接着检查B～D，就会从B、C中冲出两只魔物，从D中冲出一只魔物。击倒它们后，登上塔顶，检查E祭坛，就能得到羽制品之弓“妖精王的七弦琴”。难关是对付从D出来的魔物卡考依。与“去魔物之巢”中出现的卡考依相比，这里的这些家伙基本能力更具威胁，石化攻击更加恐怖。一定给全体队员都装备上“生命の吹息”。



若风琴停止奏鸣，有些东西就不起作用了

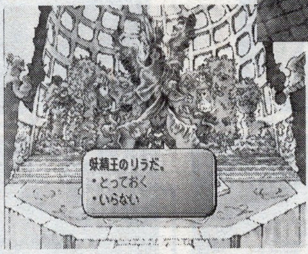


待石像、水晶玉放光时，再检查它们。否则，不会出现任何事情

另外，若未击倒B～D的魔物，就去检查E的祭坛，便会跌落到最低层F。



→卡考依发动了石化攻击。队员们急需状态恢复术“生命の吹息”



←击倒所有魔物后，再检查祭坛，就能得到“妖精王的七弦琴”。这是一把威力强大的弓，因为是羽制品，故可以使用无数次

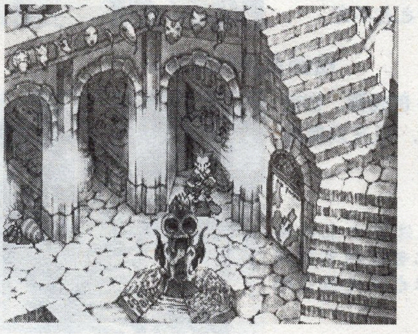
猎取物2　灵魂结晶体（アニマ结晶体）

拿到“妖精王的七弦琴”后去F，就会出现闪光的球。检查球，便与魔物“灵魂古卢（アニマルグール）”发生决斗。获胜就能得到“灵魂结晶体”。说着容易做着难，这里的灵魂古卢比其它地方的魔物顽强数倍。攻击力又

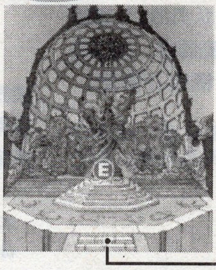
一经检查就出现敌人的地点

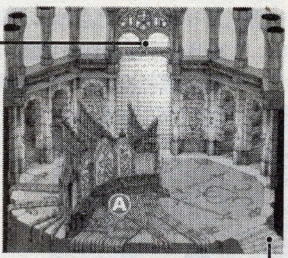
第一点是K。放有宝物（结界石）。拿走宝物，就会从头顶掉下几只史莱姆，向你发起进攻。这些敌人比普通对手要强，甚至会施展连续攻击，决不能小看它们。

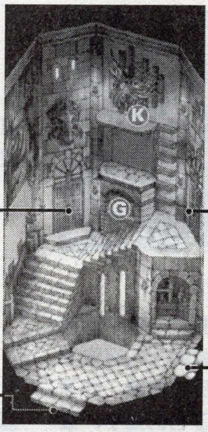
第二点是L。检查这里，附近会出现昆虫系的魔物。不过，如果风琴停止奏鸣，就不会出现魔物。另外，即使战胜了这里的魔物，也没有任何收获。

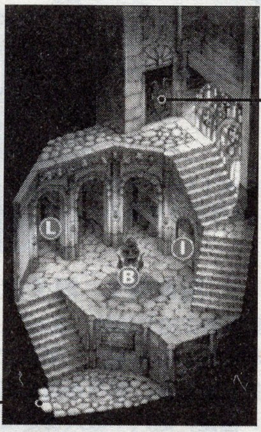


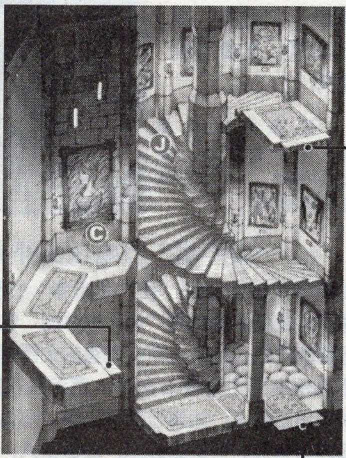
打赢了也没有收获。不希望发生战斗的话，就无视这两个场所好了

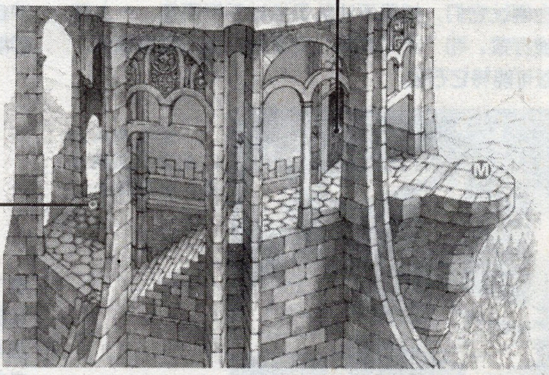


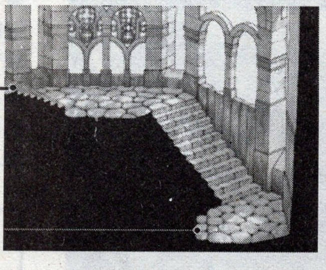




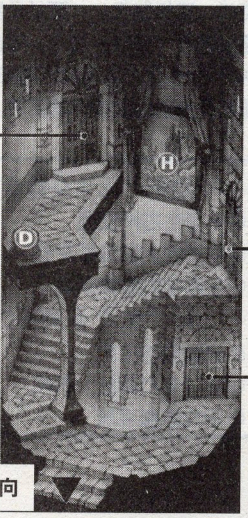


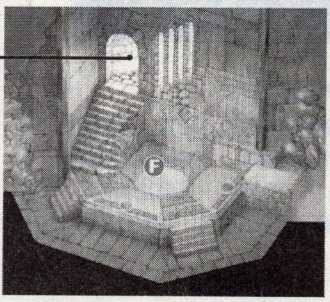






古卢塔





拉吾浦地垒市区方向

注意孪生古卢（グール）

M 有一对孪生古卢。击倒一个，再攻击另一个，就会飞来成群的有翅类魔物。不理它就没事了。

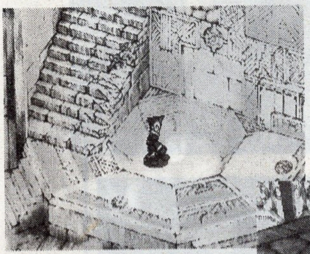


飞虫铺天盖地，嗡嗡声震耳欲聋

敌人丢下的宝物

D的卡考依偶尔丢下“赤色石铠甲”或“シルバーチェイル”。有的敌人还会丢下“风切羽毛帽”。

强，想击倒它决非易事。而且战斗开始时，队员的J P 被强制降至0，致使他们不能象以往的战斗那样施展术。出阵决斗的队员。只能派擅长技的体力战型角色，使用LP恢复。



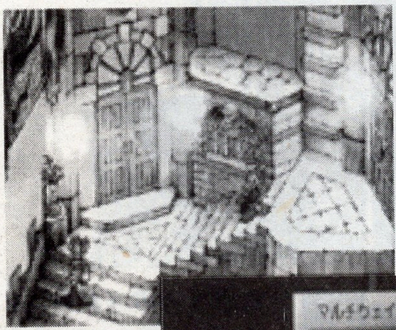
拿到七弦琴，这里就出现一个闪光的球。检查它



灵魂吸走了JP，至使JP降至0。这种状态还能应战吗?

猎取物3　丙子椒林剑

不拿到妖精王的七弦琴，就去G　，从拱门或窗户里就可能飞出半透明的骨头架。一碰到它，就会和三只魔物发生战斗。如果能获胜，就可得到金属制的最强武器“丙子椒林剑”。但是，这几个敌人都是魔界出了名的强手，很少有人击倒过它们。如果不让队员经过千锤百炼，一上阵肯定会被打败。和“その高第”交手时，虽然概率极低，却有一丝可能将它石化。



骨头架从拱门或窗户里飘出来，游来荡去



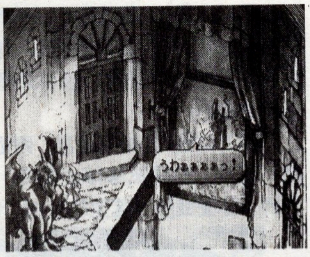
可用强力的全体攻击或高水平的剑技“マルチウェイ”对付它们

寄宿在绘画中的魔物

塔中装饰的绘画，多数都寄宿着魔物。下面，就介绍“从绘画中出来的魔物”。另外，如果A　　的风琴停止奏鸣，H和I 的绘画情节就不发生了。而风琴一旦停止奏鸣，就不会再次发声。如果你想领略所有的情节，就应在停止风琴发声之前，检查每一幅画。

绘画世界的战斗①

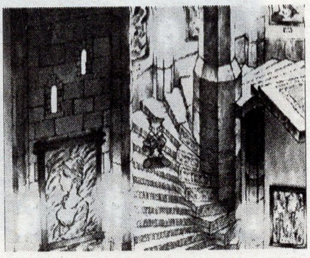
走过H 前面，有时会被拉入画中，与带着“恶魔草种子”的“恶魔草”发生战斗。



被拉入画中的条件不详。战斗中，种子被击倒一个，马上就补充一个，打也打不完。

绘画世界的战斗②

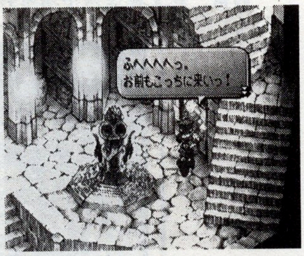
检查I 的绘画，也被拉入画中，和三只魔物发生战斗。



从这里出来的魔物，比普通的家伙稍强，但也不是很强的对手

绘画中飘出来的幽灵

从J 走下了楼梯，绘画中飘出一个幽灵，直冲自己而来。快步飞奔即能逃脱。



仅在走下楼梯时，才出现幽灵。登上楼梯时，不发生任何异常情况

“古卢塔”攻略法的补充

主要难关是如何使“死せる贤者”出现。“死せる贤者”是手持最强铁制武器“丙子椒林剑”的魔物，迫使它出现的可靠做法是，攻破分布在塔里的全部暗设机关。具体做法与下面例举的三场战斗有关。若三战获胜，“死せる贤者”就应该出场了。如果它还不出场，那么就可能还和卡考依像前的画有关。可走到画前，被画吸入，和画里的“恶魔草”交战。这样做了，“死せる贤者”就应该出来了。问题是，这些情节（难关）并不一定出现。因为，暗设机关能否启动并产生作用，进塔时才随机决定。如果暗设机关不启动，那就只得取出以前存的记录，重新进塔。

追使“死せる贤者”出现的方法

①与孪生古卢交战
②与书架上的虫子交战
③与画中的魔物交战

与“死せる贤者”战斗的方法

①战前保存记录
②将“その高弟”石化
③用大连携进攻

STORY [1301-1306]

战乱的时代宣告结束，这场纳耶次家族三代人都经历了的战争，终于迎来了最终结局

这次的攻略，一直讲到最终情节发生之前。涉及的情节见流程图。

情节流程图（左段为尤斯坦布篇，右段为维尔篇）

接前

- 采石场(エーデルリッター) 1301
- 和平会议 1305
- 汉诺瓦之战(ハンノヴァの戦い) 1305
- 南山顶之战(サウスマウンドトップの戦い) 1305
- 尤斯坦布情节完结
- 吉尼的旅程(ジニーの旅立ち) 1305
- 吉尼的冒险(ジニーの冒険) 1305
- 虫形巨石(巨虫のメガリス) 1305
- 追赶卵形物(エッグを追って) 1305
- 来到尤斯坦布阵营(ギュスターヴの阵营へ) 1305
- 南山顶之战(サウスマウンドトップの战い) 1305
- 从此往后无法再去村庄
- 去北大陆内地(北大陆奥地へ) 1306
- 迎接最后的战斗……

采石场 [1301]

在里奇的情节中登场的撒尔康，是本情节的主人公。队伍由3人组成，但另两人是NPC，能力很低，实际上能够战斗的，只有撒尔康一人。

场地是“对决！阿列克塞”情节中曾经到过的采石场，起点是采石场的入口。各处的构造和前一次来时完全相同，只是以前无法进入的史莱姆屋现在能进去了。目的地是B的星座室。破解这里的谜之后（参照以下的说明），C的入口就会敞开，进去就过关了。

两名新队员都是NPC

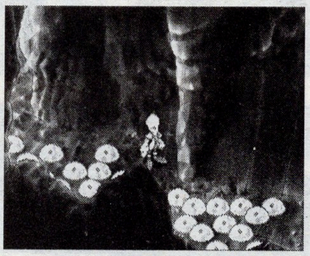
这个情节中有两名新队员登场，两人都是NPC（就象曾出场的威利亚姆那样，不是真正的由玩者操纵的角色），不必给他们太好的装备。因为，情节结束后，不能收回NPC的装备。另外，NPC不能出场决斗。不过，两人中个头较高的一人，带来了新能力——“外交”。



当然没必要花费力气培养他们

不需要击倒全部“史莱姆”

要想通过A的史莱姆地带，就必须和史莱姆交战，铲除它们。但不需将它们全部消灭，只要能通行就行了。史莱姆大体上排成3列，只要消灭其中一列，就能打通道路。此外，可以和史莱姆决斗。撒尔康一人即可轻松打赢。

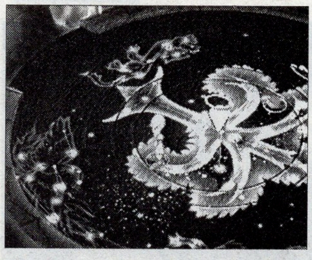


史莱姆很软弱，几乎没有战斗力

星座的装置及闯关方法

B的星座室内，有3个开关。按动开关，可使地板上的星座放光或熄灭。如果操作得法，使5个星座全部放光，C的入口就开启了。

使全部星座都放光，说着容易，真正做起来就难了。下面举一例，看看如何达到上述目的。从所有星座都熄灭的状态开始，依次按动左下→右上→中央→左下→中央→左下开关，星座就全放光了。进入B室时的星座闪光状态，是随机确定的。对于那些搞不懂星座奥秘的人，可以反复进出房间，直到出现星座全部熄灭的状态为止，再按照上述步骤操作。

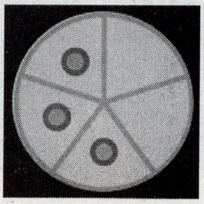


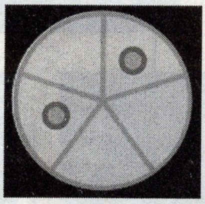
星座放光的初期状态随机决定，也会出现全部熄灭的情景

左下开关

→使○部位的状态反转

按动左下开关后，划○的这三个部位中，点灯的星座被熄灭，关灯的星座被点亮。对其它两个星座不产生影响。





右上开关

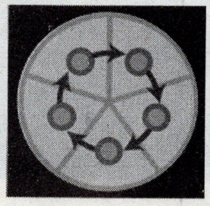
→使○部位的状态反转

按动这个开关，也使相应部位的星座亮的熄灭，不亮的被点亮。这个开关控制的星座，和左下开关控制的不相同。

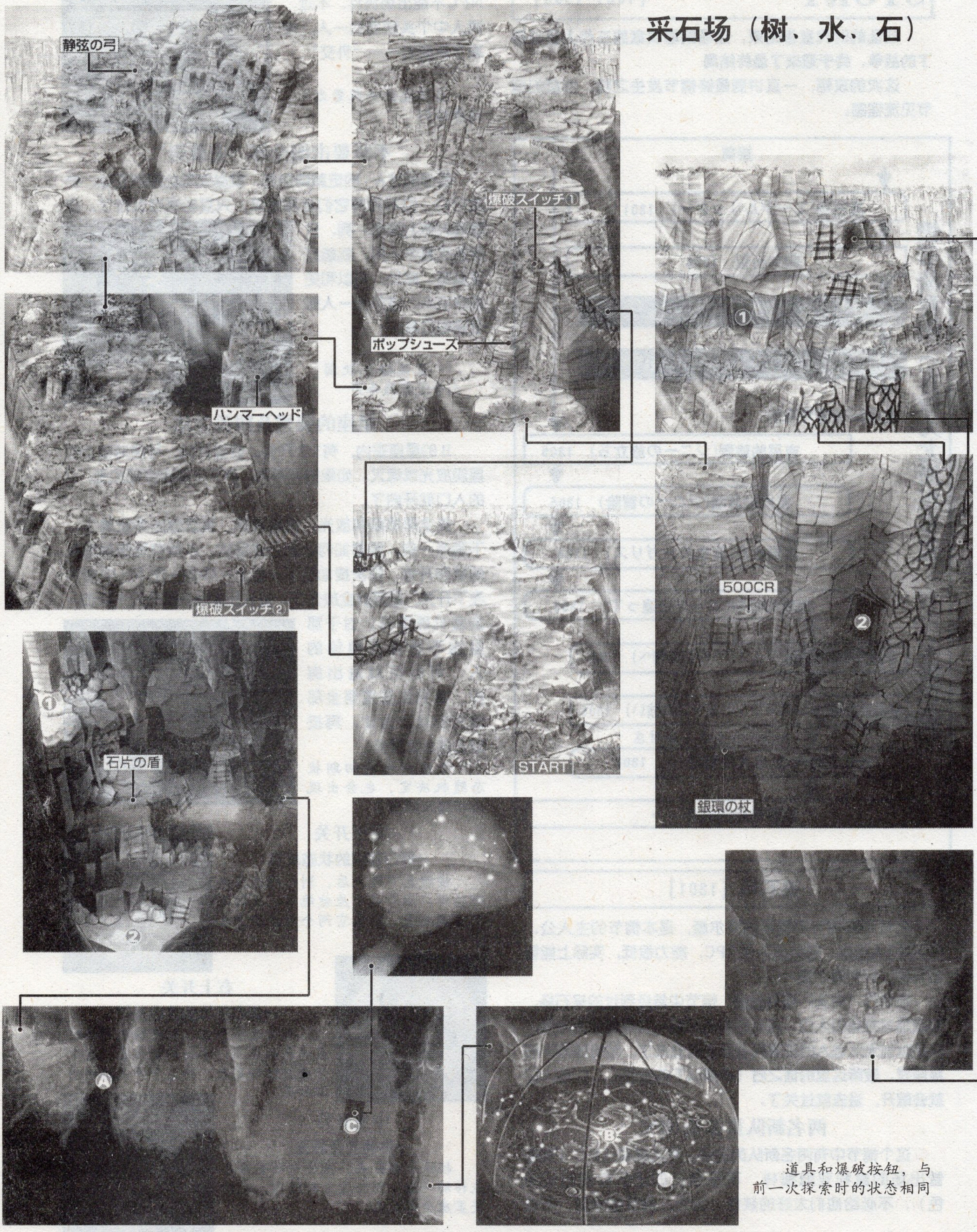
中央开关

→移动发光部位

按动中央开关，使发光的星座朝左移动一格。组合这三种操作，就能使星座全部放光。



采石场（树、水、石）

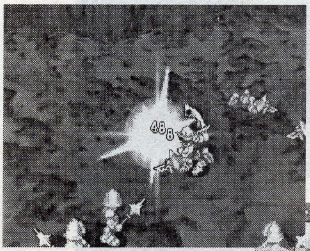


道具和爆破按钮，与前一次探索时的状态相同

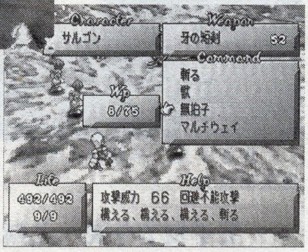
汉诺瓦之战［1305］

指挥假尤斯坦布军，发动军团战，击败查尔斯军。查尔斯军的战斗力稍占上风，尤斯坦布军士兵的素质较高。两军交锋，势均力敌。派尤斯坦布的钢铁兵和撒尔康的三支最强的部队到最前线，冲锋陷阵。

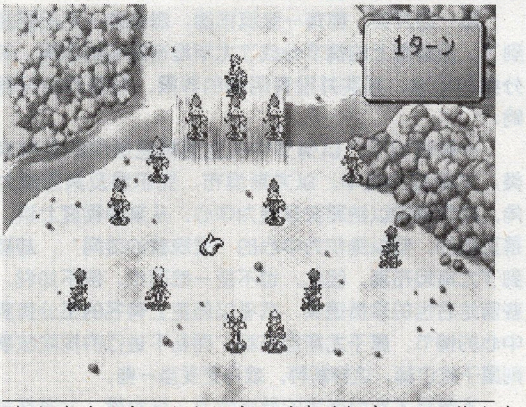
撒尔康的装备和技与前一情节结束时相同。因此，前一情节中，最好给他装备上区域攻击技等强大的技能。



尤斯坦布的部队都是钢铁兵，他自己也很强大



让撒尔康掌握强力的技能，战斗中他就轻松自如了

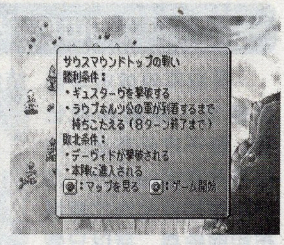


仅就步兵而言，尤斯坦布军的素质较高。往往抢占先机不说，打击强度也很大。记住了下述的“军团战的基本战术”，必胜无疑。唯一要注意的是敌弓兵的援助射击。为了免受敌弓兵的射击，应先击溃这支部队。另外，除非查尔斯的大部分部队被击溃，查尔斯和他前面的部队，一般不会出动。

胜利条件
击败查尔斯
败北条件
尤斯坦布被击败

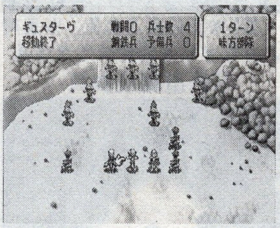
再次明确军团战获胜的基本战术

军团战的基本战术是，“逐个、彻底地消灭每一个敌人”。敌士兵即便身负重伤，战斗一结束，HP也会完全恢复。所以，不彻底消灭这个敌人，即使把他揍个半死，也和没揍一样。这就是为什么要集中攻击一个敌人的道理。调动部队的方针也一样，不能四面出击，必须集中攻击敌人的一支部队，彻底消灭这支部队。此外，弓兵与步兵相比，无论攻击力还是防御力都较低，不要让己方弓兵直接参战，只派他们执行援助射击任务。



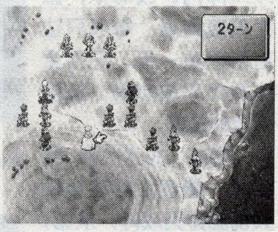
理解并贯彻获胜的条件，是取得胜利的第一步

基本篇



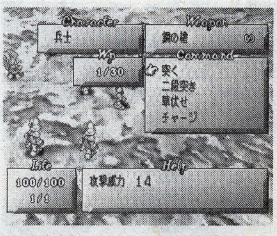
失利的撤退方向，与对手的进攻方向相反

若想连续作战，就要事先想到敌人退却到达的位置



弓兵援助射击的射程为周围的8格

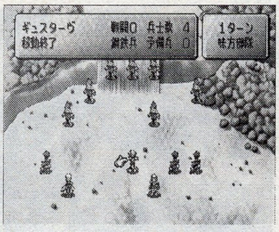
不论防御力是强是弱，援助射击一律给对手30点的打击。请充分利用这一规则



士兵的基本HP为100

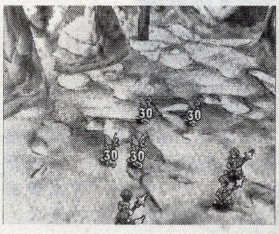
仅除极少数例外，士兵的HP都是100。记住这一点

实战篇



不主动出击，而待敌人陷入埋伏

在己方的回合里，可对敌人发动佯攻，诱使敌人陷入埋伏

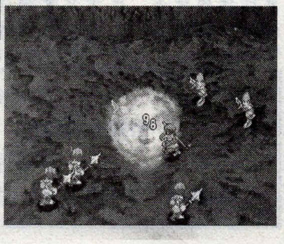


连续作战和援助射击是获胜的关键

灵活运用这两种战术，连强于自己的敌人都能战胜。自己也正要防备敌人这两招

建议使用攻击技“火炎龙”和“草伏せ”

前一招击倒敌的概率较高。后一招攻击速度快，并可使敌人停止行动

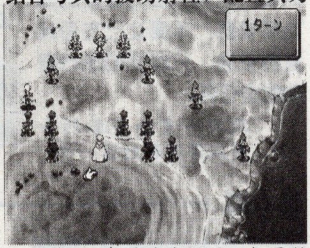


南山顶之战［1305］

是超高难度的军团战情节，战前必须记录。至于攻略方法，因靠目前掌握的兵力，几乎没有希望击溃尤斯坦布和钢铁兵，所以只能考虑打满8个回合。自第4回合开始，对手明确了进攻目标，朝己方大本营围拢过来。从这时起直至第8回合为止，若每一回合只让对方前进一步，最终他们就只能攻到大本营外围，而无法冲入阵内。战斗中，派士兵筑高墙，每战只让对手前进一步。己方全体兵员采取防御，抗击对方的进攻。

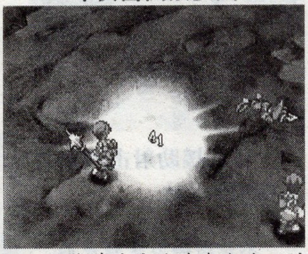
另外，为了在第4回合时，能使士兵在钢铁兵前面排列成阵，从第1回合开始就必须前进。还需尽早击溃除钢铁兵以外的敌兵，为此本情节中至少要大胆地靠近敌军。

结合弓兵的援助射程，配置兵力



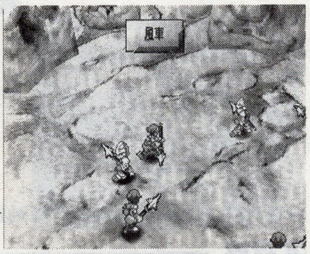
第1回合的兵力配置，如图所示。在己方弓兵的射程之内作战

尽快击倒敌步兵

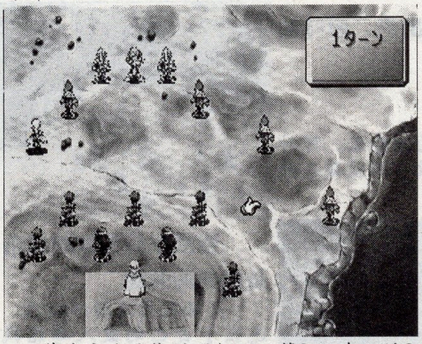


具体作战方法请参考后面的介绍。撒尔康本人并未亲自参战

防御钢铁兵的攻击



没有必要战胜钢铁兵，只需保存实力，全面防御



作战方法具体说明如下。第3回合，派3支部队到达距敌前线两个格的位置。第4回合移动到敌前线位置。敌人会发动猛烈攻击，己方只需顽强防守，下一回合，再次移动到敌人眼皮底下。重复这种行动，就能减缓敌人的进攻，守住自己的大本营，直到打满8个回合

胜利条件

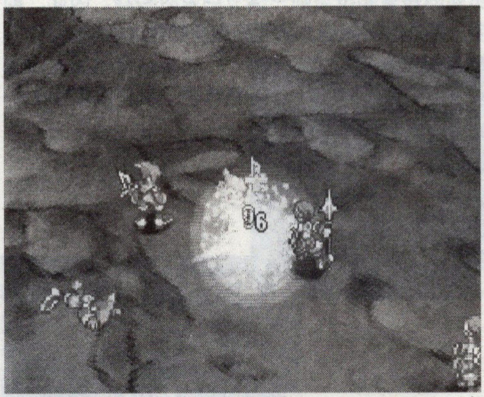
击败尤斯坦布，或打满8个回合

败北条件

戴维得（デーヴィド）被击败，或大本营被攻破

与敌步兵作战的方法

第一，己方的步兵，一定要有弓兵配合行动；第二，使用“草伏せ”进行攻击，打击中、远距离的敌兵。敌人的武器是剑，用上述方法进攻，己方容易先发制人。利用这两种战术作战，基本上可以压制住敌人。有援助射击助阵，只用一发“草伏せ”，就能打倒一片敌人。



能否守住，不被敌人攻破，完全靠运气了。守住就能过关

关于情节分类～尤斯坦布篇及维尔篇

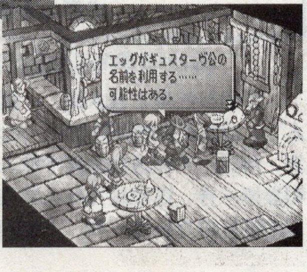
每一回开头，都有一张流程图。想必你一定已经注意到了，流程图上的情节分成了尤斯坦布篇和维尔篇。关于分类的标准，其实并没有明确的界限，对游戏也没有影响。

一般情况下，以情节中的主要角色所属的家族来分类。尤斯坦布篇中，以尤斯坦布、克尔温及其亲属为主角，维尔篇中以纳耶次家族为中心。从某种程度上讲，这是正确的。但以维尔为中心的“灵魂教的传闻”，却被分到了尤斯坦布篇。因此，也不能一概而论。倒不如说，那些留给后世的珍贵镜头，或者以历史上有名的王公贵族为中心的情节，属于尤斯坦布篇。而私下进行的探险故事，则属于维尔篇。这样解释，或许更妥当一些。

本情是尤斯坦布篇的最终情节。结束后，上演很长一段DEMO。



这两篇故事，一篇写正史，一篇写幕后的花絮。暂且这样理解吧



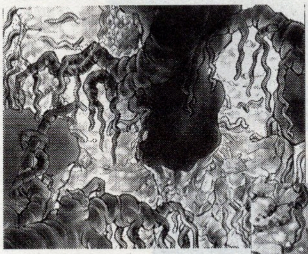
其实，“来到尤斯坦布阵营”及以后的情节，不属于前两类中的任何一类

吉尼的探险［1305］

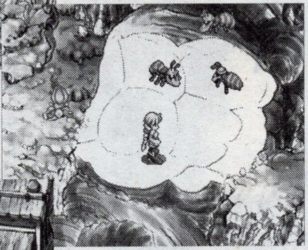
本情节以维尔的孙女吉尼为主人公。包括她在内的4名队员，都是新角色。这4人一直坚持到了最终情节。

由诺斯门出发，走出村来，又走了不远，就进入了“大蚯蚓之穴（大ミミズの穴）”。过关的条件是“大蚯蚓之穴平安归来”，若仅为了过关，可以速战速决。但洞里藏有不少珍宝，最好仔细查找一下。

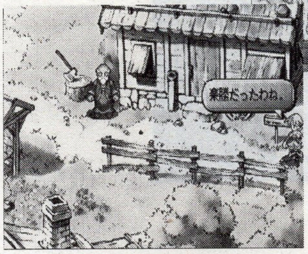
问题是A 的树根挡住了去路。可先去B 附近，击倒虫子，把它们拉到A，让虫子啃树根。用6 ~7 条虫子，就能啃出一条路来。



←一进洞，先去B 附近，击倒几只虫子



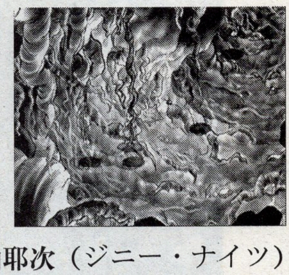
→A的树根，被虫子啃出了一条路。终于能通行了



→仅仅闯关，非常简单。但为了培养新队员，应在洞内探索一番

拉动树根

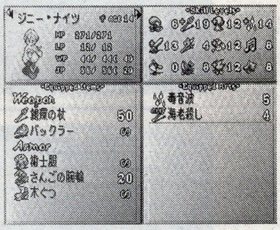
C ~F 的树根，都能被拉动。拉动D 、E 、落下“黑曜石之斧”和“金丝雀之心（カナリアハート）”，拉动C、F ，落下敌人。而且，拉动C 的时候，偶尔还会落下大峡谷中曾出现过的魔物。不过，它可比以前强大数培，千万小心。



落下的宝物，都是B 附近找到的那几种

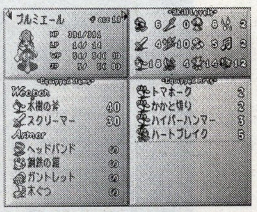
新队员　吉尼·纳耶次（ジニー・ナイツ）［作用：阳动］

用剑还是用杖，真让人有点拿不定主意。当然，最后作决定的是玩家。不过，从武器本身和技的威力看，还是用剑比较好。注意不要偏废了术。再有就是提高HP，只有这样做，接近尾声时才能从容一些。



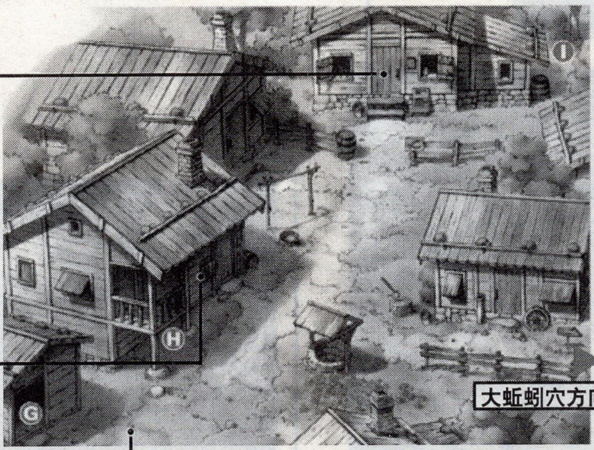
新队员　布鲁密（ブルミエール）［作用：搅乱］

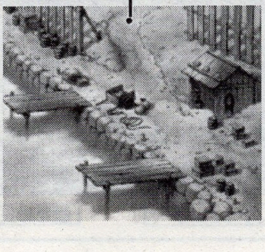
基本上属体力战型角色。只需装备最低限度的术。用铁制防具护得自己周身丝毫不露破绽。动作豪放，煞是好看。斧或枪，以哪件兵器为主，又得由玩者自己决定。若时间富裕，再锻炼一下体术。



诺斯门［1300年代］

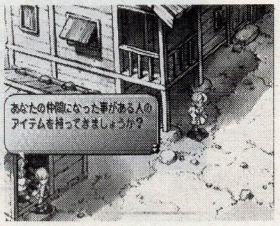






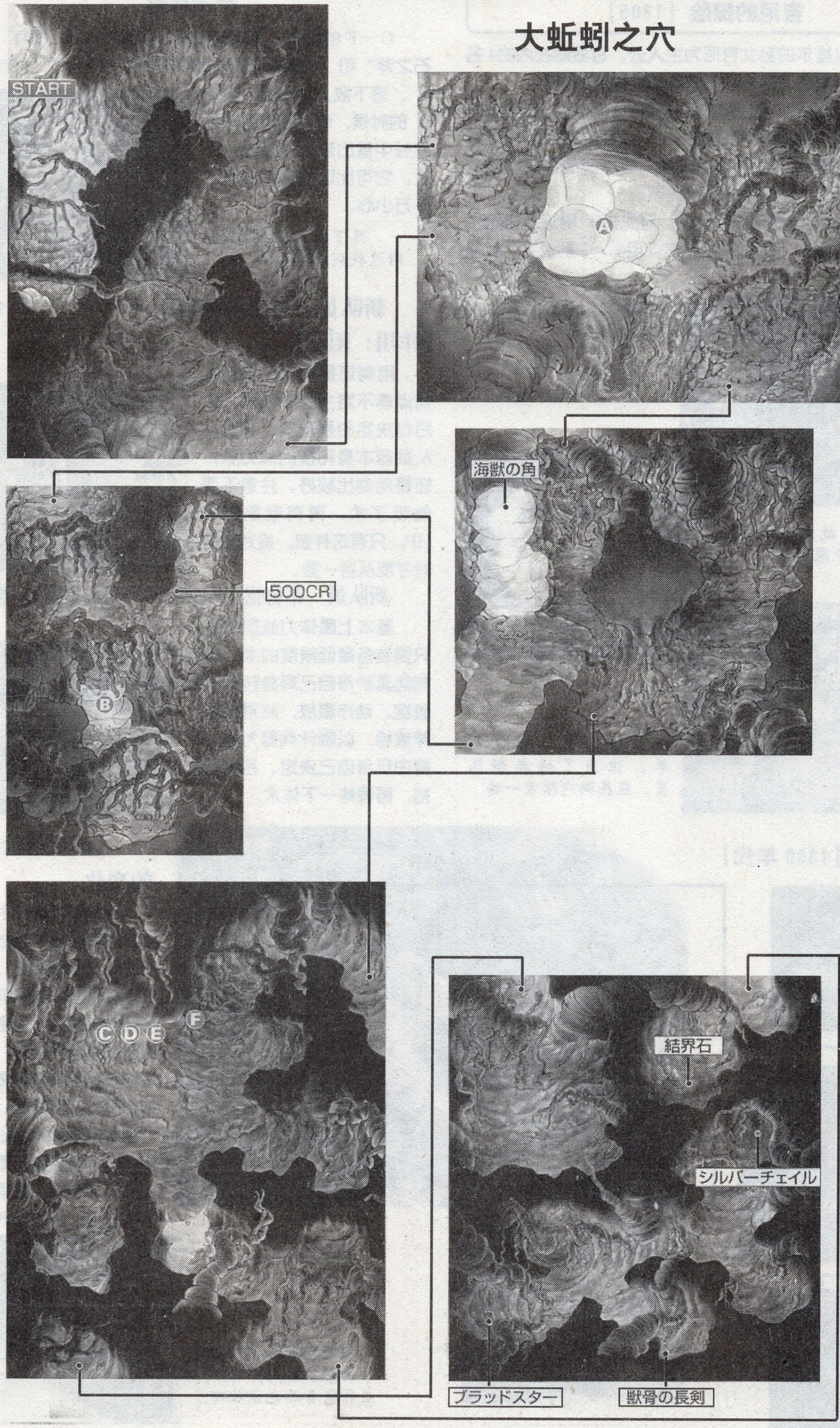
1200年代以后的变化

起点诺斯门，自1200年代里奇来过这里之后，景观巨变。最大的变化是，送来前伙伴装备品的人，转移到G的新建筑中去了。街上的角色也明显增多，和他们都打个招呼。与H的女性搭话，会出现选择项，内容似无更深的含义。另外，店里的商品也变了，应去看看。

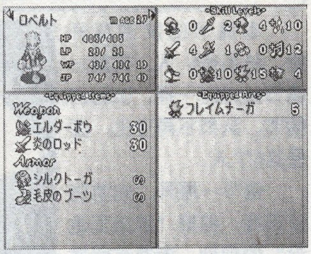


角色也从男性换成了女性。里奇和埃列诺亚的装备品也该收回了

大蚯蚓之穴

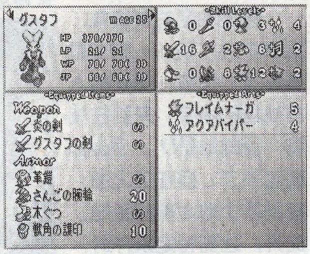


新队员　罗贝尔特（ロベルト）[作用：先导]



与布鲁密相反，是注重术的角色。给他装备提高魔力的道具和羽制品，并提高他的ＪＰ恢复值。同时还要培养他的弓技。若能保持较高的ＬＰ水平，最终战斗将会大显身手。

新队员　库斯塔夫（グスタフ）[作用：术专心]

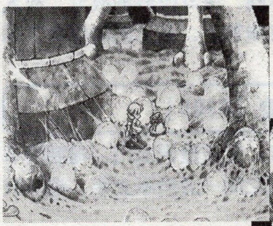


目前还没和同伴们挑明这一点，其实他是菲利普三世的儿子。双剑从不离身，自然是一位剑士。他也是一个高明的术士，不过他的剑技攻击力极强，应以剑为主发挥他的能力。

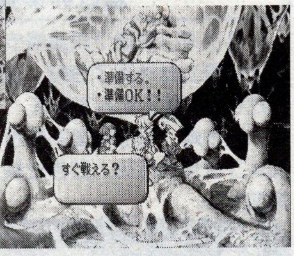
虫形巨石［1305］

队伍成员和前一情节相同，起点是诺斯门，移动方向是开拓村→巨石。巨石的内部构造与前一次访问时相比，没有变样。最终目的地是Ｂ。到达Ｂ之前，检查Ａ的口袋与否，会使以后的情节发展出现不同情况。这里以检查口袋为前提，介绍情节的进程。

先检查Ａ，队员只有吉尼一人，他朝Ｂ走去。这时魔物冲了出来，发生了决斗。击倒了魔物，同伴们也随后赶到。大家共同战斗，又击倒了敌ＢＯＳＳ，然后来到了开拓村。他们和村中央的女性搭完话，走出村去，就过关了。



是否检查这个口袋呢？还是查一查好



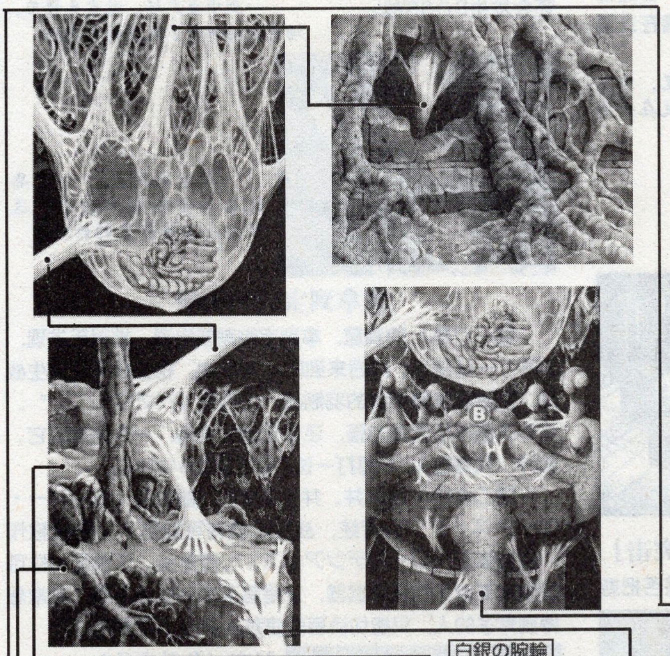
只剩下吉尼一人，他朝Ｂ走去。决斗后同伴们都赶来了

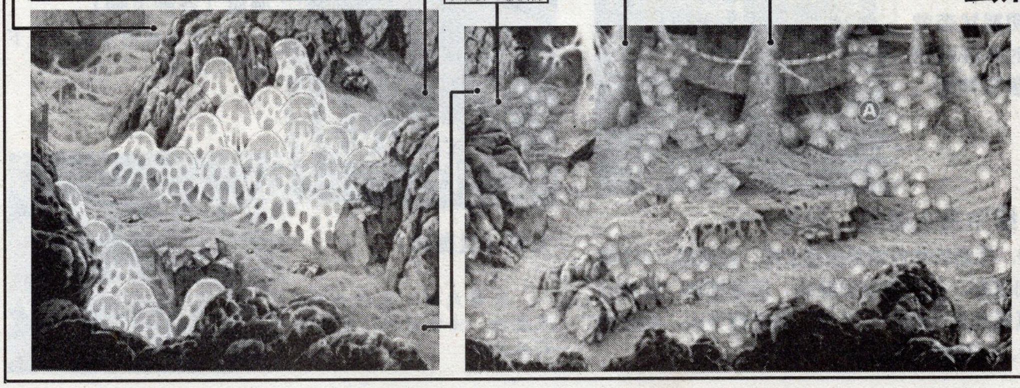
不拿里奇的遗留品，就会……

不检查Ａ的口袋（装有里奇的遗留品）就前进，则不发生决斗，直接与ＢＯＳＳ交战。战斗结束，即告过关。这也属于一种闯关方法，以后的展开似乎也没多大改变，只是有些对话变了。但漏过了故事中的重要内容，故不敢冒昧推荐。



虫形巨石





vs BOSS 领飞虫（リーディング）



虽说是BOSS战，打起来就象是和小兵作战。战斗次序是，先击倒3 只巨石虫，再集中全部力量击倒领飞虫。偶尔不出现巨石虫，代替它们出现另外3只魔虫。

敌人丢下的宝物

和以前来时的情况有些不同。决斗以外的战斗，敌人也丢宝物。看来，敌人的种类增加了。敌人的同伙丢下的道具也增加了防具、蓝水等。

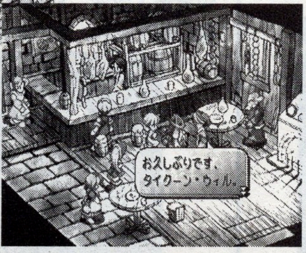
追赶卵形物［1305］

几乎可以说是个表演情节。起点是诺斯门，强制情节后，场景立刻转到了台姆。这之间一点插不上手。情节表演过程中，维尔加入了队伍。

在台姆，和酒馆里的威恩布尔交谈。交谈后，密迪亚加入了伙伴的行列，即告过关。若要购买物品，请在去酒馆前办妥。



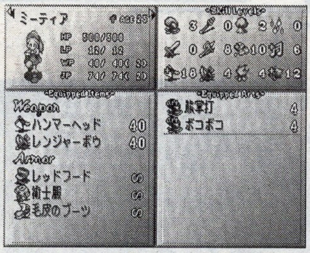
台姆的商店里，出售铁制武器。想要就在去酒馆之前买



在酒馆和威恩布尔搭话，密迪亚就成了同伴。她也是最后一名新伙伴了

新队员 密迪亚（ミーティア）［作用：突击］

HP很高，令人羡慕，LP太低，又令人痛惜。是否把她做为主要队员，还得看玩家如何决定了。不知什么原因，初期状态就掌握体术。对斧颇有悟性，如果刻意培养她，就让她用斧。



维尔重上战场！但是……

本情节中，年迈的维尔重新披挂上阵。但技能、HP等状态都大不如以前，已不见昔日雄风。坦率地讲，让老人担当重任，真是太难为他了。不过，最终情节中，他还有机会一显身手，适当地让他活动一下筋骨。

来到尤斯坦布阵营［1305］

本情节由汉诺瓦开始。队员有6 人，和前一情节结束时一样。以后的情节，队员不再变化，都是这6个人。

情节一展开，先游览汉诺瓦。根据“汉诺瓦建设”的规划，街道布局发生了变化。详情后述。

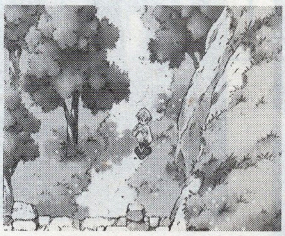


这是汉诺瓦的区划图。买完东西后再去中央广场

看完城区的新景象，就去中央广场。一到这里就会发生情节，自动转入古战场的场景。来到古战场，目的地是D ，到达D就过关了。但在这之前，应到各个地点拿到宝物。此外，达到特定条件时，还会发生BOSS战。



一到中央广场，就发生情节，场景自动转到了城外的古战场



到古战场后，一定要把各种宝物都拿到手。这里也是锻炼队员的好地方

能拿到宝物的场所

第一点是A 的洞窟，拿到宝物刚要出洞，被对手发现，少不了一场战斗。随后来到B　的大树，检查树干便发生战斗。获胜就能得到剑的羽制品“贝奥狼（ベオウルフ）”。这件武器不仅攻击力强，还可无限次使用，一定要得到它。此外，只有在A、B都打一仗，D才发生BOSS战。

第二点是C 的水井。井里有个叫“跳虫王（ホッパー・ダイナスト）”的青蛙，战胜它就有可能落下一把被称作“金色弧光（ゴールデンアクス）”的斧头。这也是一件可以使用无数次的强力武器，只是落下来的概率不高。非常想得到斧子的人，只能切换画面使敌人复活，反复交战。



洞窟（各种宝物）

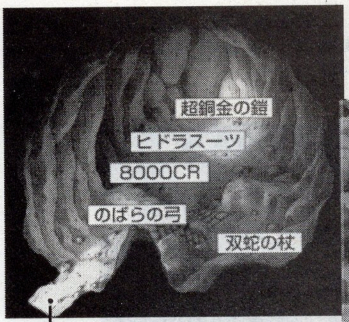
可能出现的有树精、ドローレム等

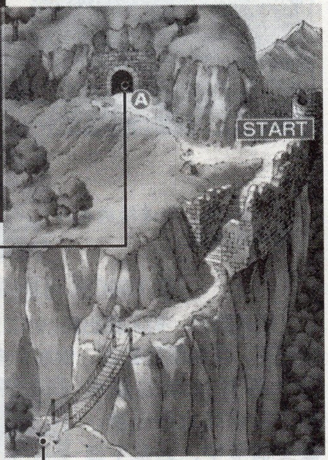
大树（贝奥狼）

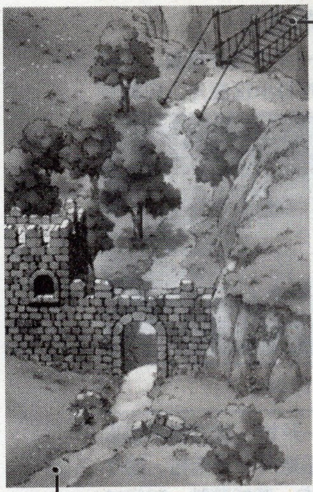


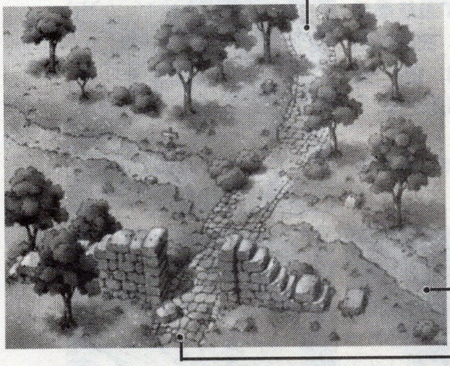
查看大树，就会出现4只魔物，击倒它们，就能得到贝奥狼

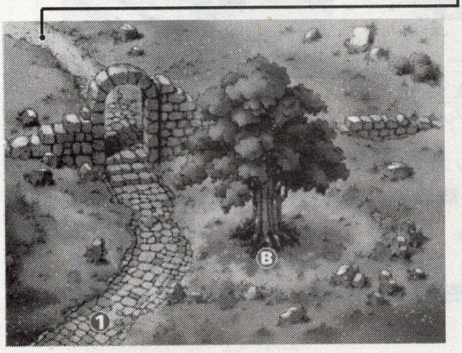
古战场（树・水）

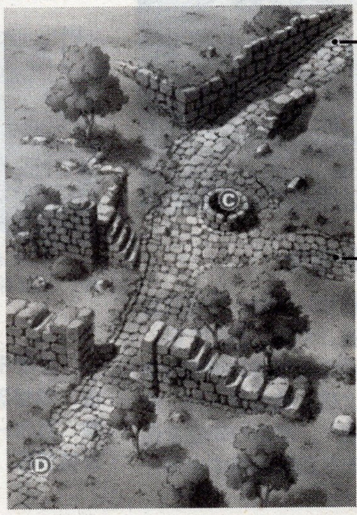


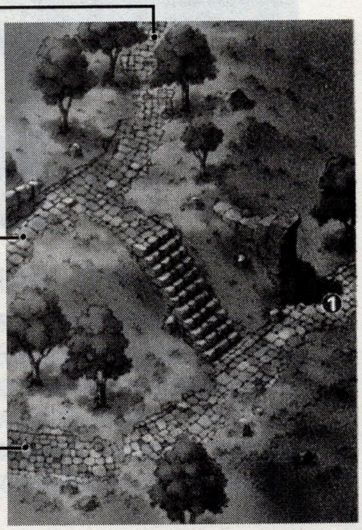






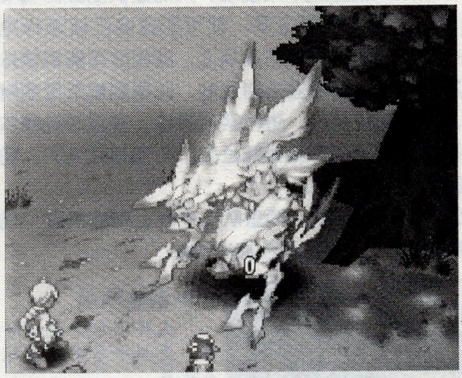






vs BOSS　炎之将魔

A、B两处都发生战斗时，D也发生战斗。敌人首先派出一支队伍出阵。随后让炎之将魔化成撒尔康发动攻击。记住对付炎系的敌人，不能用炎系的招数攻击它。



炎系攻击会被敌人化解，不要使用

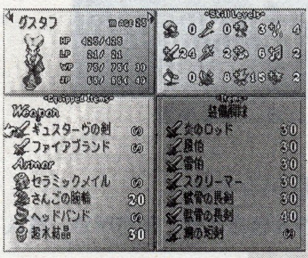
敌人丢下的宝物

敌人有时会丢下贝奥狼和金色弧光。如前所述，敌人丢下金色弧光的概率很低。

进入下一情节之前，为最终决战作好一切准备

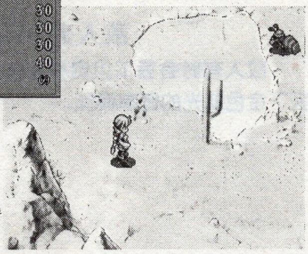
接下来是表演情节“南山顶之战”，与尤斯坦布篇的军团战情节同名，但内容不同。看完这一情节后，虽然还能去四个村庄，但实际上往后就不能随意去各个村庄和森林田野了。因为这时已进入“直达最终情节”的状态。进入这一状态之前，各个角色的技能都应达到炉火纯青的地步。怎样去做，叙述起来太繁琐。只需意识到最终情节里出现的敌人，决非平庸之辈，就可知道自己该怎样准备了。第一步，在本情节的古战场上，就应尽可能地锻炼自己。其次，无论从佛哥蓝去岩荒野，还是到威斯雪原附近的冰原，都要抓住战机，进行实战演练。较理想的修练地点是佛哥蓝的水池（等魔物跃过来，再迎战敌人），和威斯雪原的岬（迎战魔物）。

另外，最终情节中，预备队员也有上阵的机会，现在没参加队伍的2个人也要适当加以锻炼。

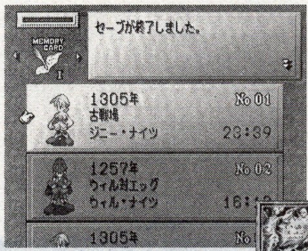


充分锻炼队员

这样的水平远不够标准。要超乎寻常地训练每个队员

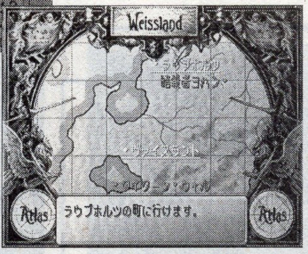


以村庄为据点，去岩荒野、去冰原。对手越强，自己提高的速度越快



战前作记录

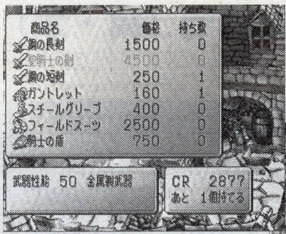
进入最终情节后，才发觉力量不够的情况时有发生。所以事先要保存记录



记录保存下来，万一失利，还可以利用这些记录重整旗鼓，卷土重来

汉诺瓦～规划后的变化

依照玩家亲手制定的“汉诺瓦建设”规划，汉诺瓦被整治一新。重新修建的汉诺瓦分为左、中央、右三个区。每个区都有商业性质不同的街道。而性质相同的街道分布到不同的区，店里陈设的商品和街上的人物也不一样，详见表和图。图表中的“锻冶屋街、左”，表示分布在左区的锻冶屋街，表中所列商品也仅在左区的锻冶屋中出售。其它类推。反之，若想购得锻冶屋出售的所有商品，则规划时就得在每个区都设置锻冶屋。



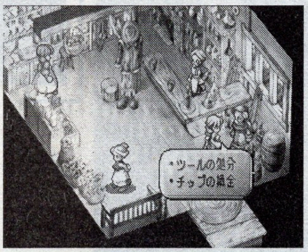
同一类店铺，座落在不同的区，出售的商品也不一样



人物、街道结构也有微妙的变化

花 100CR 可购买的道具

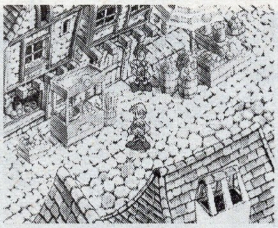
娱乐街上，有人在出售100CR一个的各种道具。一般情况下，卖的都是矿石、钢制护身符等小玩意儿。只有将三个区都规划成娱乐街，才有死亡石出售。最终情节中，这是个很有用的道具，一定要设法搞到手。



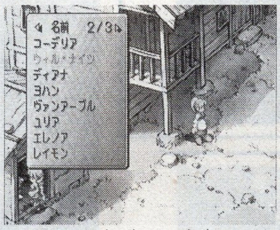
不交钱，就不知道能买到什么道具

去北大陆内地［1306］

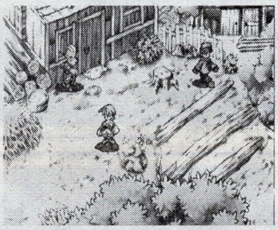
是最终情节的前奏。这个情节一开始，就再也不能去其它地方了。起点是台姆，然后去诺斯门→开拓村。出了开拓村便爆发了连续战斗，共交战4次。若能获胜，就闯过了本情节，打开了通往最终情节的道路。前3次战斗的敌人是随意选派的，第4次战斗则必然是巨石龙出阵。



起点是台姆。离开这里去诺斯门



可以和街上的行人搭话。不理睬任何人也能前进

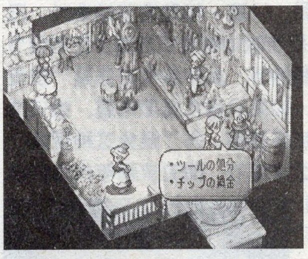


前面就是开拓村。出了这个村庄，就爆发了战斗

开拓村里商店齐全

仅限于这个情节中，在开拓村里可以将零钱换成现金，或修理道具，购物等。所谓的商店，就是某栋建筑物，当你一进门，就能见到从事各种行业的人员。进入最终情节后，就不能再购物或修理。所有准备事项必须现在

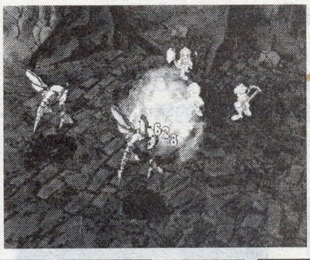
完成。其中，修理道具尤为重要，强力的道具一定要调整到最佳状态。



这座建筑物内，忽然热闹了起来

连续战斗中出场的敌人

连续战斗的前3 战，遇到的敌人是随机决定的。可能出现的敌人有8 种。其中，应加倍提防水系虾魔（スレイヤー）。虾魔自身的攻击力并不强，但会施展迷魂攻击。如果不小心，陷入魅了状态，就会被自己发动的攻击所击中。万一哪个队员真的被搞得神魂颠倒，就赶快用“生命の息吹”医治。



虾魔虽然是个强敌，其它两名却都力量平平，三下五除二，扫除这些家伙，向巨石龙挑战！

鍛冶屋街〔左〕

アイテム名	種別	値段	属性	パラメータ
鋼の長剣	剣	1350	－	攻+33(術力減)
聖騎士の剣	剣	4050	－	攻+50(術力減)
鋼の短剣	剣	225	－	攻+15(術力減)
ガントレット	腕	144	－	防+6(術力減)
スチールグリーブ	足	360	－	防+8(術力減)
フィールドスーツ	全身	2250	－	防+34(術力減)
騎士の盾	盾	675	－	回+20(接近・射撃)

商店〔左〕

アイテム名	種別	値段	属性	パラメータ
武帝の盾	盾	2250	－	回+30(接近・射撃)
クロスブランチ	アクセ	90	樹	防+1、術+1
ロックハート	アクセ	90	石	防+1、術+1
火成岩の腕飾り	アクセ	90	炎	防+1、術+1
ブルーウォーター	アクセ	90	水	防+1、術+1
ウインドシェル	アクセ	90	音	防+1、術+1
獣角の護印	アクセ	90	獣	防+1、術+1

鍛冶屋街〔中央〕

アイテム名	種別	値段	属性	パラメータ
鋼の槍	槍	900	－	攻+35(術力減)
聖騎士の槍	槍	3600	－	攻+54(術力減)
鋼の短剣	剣	225	－	攻+15(術力減)
ガントレット	腕	144	－	防+6(術力減)
スチールグリーブ	足	360	－	防+8(術力減)
フィールドスーツ	全身	2250	－	防+34(術力減)
騎士の盾	盾	675	－	回+20(接近・射撃)

商店〔中央〕

アイテム名	種別	値段	属性	パラメータ
フォートスーツ	身体	3600	－	防+40(術力減)
クロスブランチ	アクセ	90	樹	防+1、術+1
ロックハート	アクセ	90	石	防+1、術+1
火成岩の腕飾り	アクセ	90	炎	防+1、術+1
ブルーウォーター	アクセ	90	水	防+1、術+1
ウインドシェル	アクセ	90	音	防+1、術+1
獣角の護印	アクセ	90	獣	防+1、術+1

鍛冶屋街〔右〕

アイテム名	種別	値段	属性	パラメータ
鋼弓	弓	1800	－	攻+36(術力減)
聖騎士の弓	弓	3600	－	攻+56(術力減)
鋼の短剣	剣	225	－	攻+15(術力減)
スチールグリーブ	足	360	－	防+8(術力減)
ブリガンディ	身体	684	－	防+22(術力減)
鋼鉄の鎧	身体	846	－	防+26(術力減)
騎士の盾	盾	675	－	回+20(接近・射撃)

商店〔右〕

アイテム名	種別	値段	属性	パラメータ
武帝の鎧	身体	2250	－	防+31(術力減)
クロスブランチ	アクセ	90	樹	防+1、術+1
ロックハート	アクセ	90	石	防+1、術+1
火成岩の腕飾り	アクセ	90	炎	防+1、術+1
ブルーウォーター	アクセ	90	水	防+1、術+1
ウインドシェル	アクセ	90	音	防+1、術+1
獣角の護印	アクセ	90	獣	防+1、術+1

鍛冶屋街

左



中央

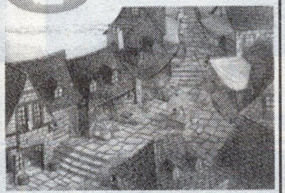


右

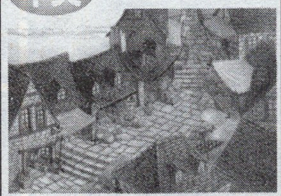


商店街

左



中央



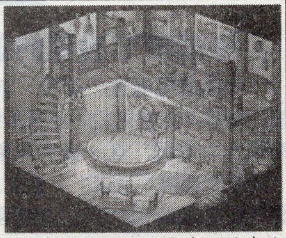
右



歓楽街

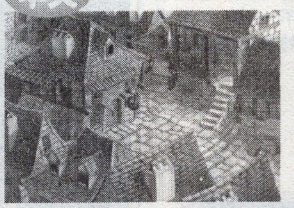
左



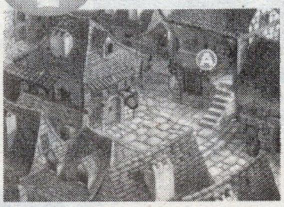


可以进入娱乐街中心的建筑物。内部结构如图所示，没有特别重要的东西

中央



右



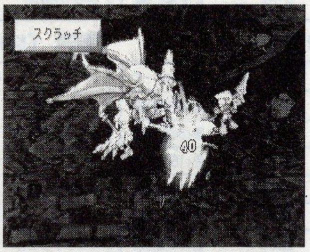
三区都规划成娱乐街，就能找到DP!

只有将三个区都设置成娱乐街，A才出现“娱乐街帝王”，他亲自给尤斯坦布讲解“汉诺瓦建设”的方针。和帝王搭话，就能起到袖珍机DP的作用。考虑到还能得到死亡石，规划中三个区都设置娱乐街，也是个很好的选择。



vs BOSS　巨石龙（メガリスドラゴン）

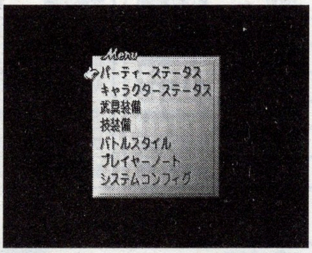
连续战斗的第4战，巨石龙出场了。击倒它，就获得了全胜。第一回合，巨石龙就来了个下马威，发动了数次打击力极强的攻击。坦率地说，如果这时就已感到力不从心，那么最终战斗就更没戏了。反之，这又是检验队伍战斗力的好机会。如果这一仗队伍就被打得溃不成军，那还是从前面的记录开始。重新训练更好。准备用于最终战斗的大连携技等招数，也可以试用一下。



第一回合，巨石龙就发动了数次进攻，HP也很高。但最终情节的敌人更强大

战斗间隙时可休整

在这场连续战斗中，每次战斗一结束，目录都会打开，让你更换队员和装备。不过，现在不能执行“セーブ”（记录）和“アイテム”（道具）指令。因此，也不能从袖珍机补充道具，或用结界石恢复HP。



可以让队员轮番上阵，每战都换人

隐藏情节出现的条件及攻略方法

前面曾提到过一点儿，本作中有两个隐藏情节。下面，就详细介绍它们的出现条件和攻略方法。特别是“尤斯坦布与海贼”这一情节非常难闯过去，许多玩家都说“怎么玩都闯不过去”。为此，我们将其中至难部分的攻略方法完整地刊登出来，读后用于实战定能获胜。



“尤斯坦布与海贼”和其它情节的性质不一样。闯关的难度相当高



另一个隐情节是“将军的思念”。这是个角色性很浓重的情节，闯关非常简单

隐藏情节的出现条件

隐藏情节出现的条件是，“某一特定情节结束时，已出现的情节不超过3个”。即游戏中有意识地减少正常情节出现的数量，就会引出隐藏情节。具体操作方法是“按照年代顺序前进”。操作中，如果只选尤斯坦布篇，或只选维尔篇，漏掉的情节就会越来越多。为了避免这种现象，操作中就不应按照主人公选择情节，而应按照年代选择情节。至于“某一特定的情节”是哪个，目前尚无可奉告。



关键是已出现的情节数目

说起来，“将军的思念”这一情节更容易出现

尤斯坦布与海贼（ギュスターヴと海贼）［1242］

来到街上，数次往返于酒馆、右上方民宅、看门人和养马小屋之间，每到一处都和那里的人搭话，情节就会向前发展。

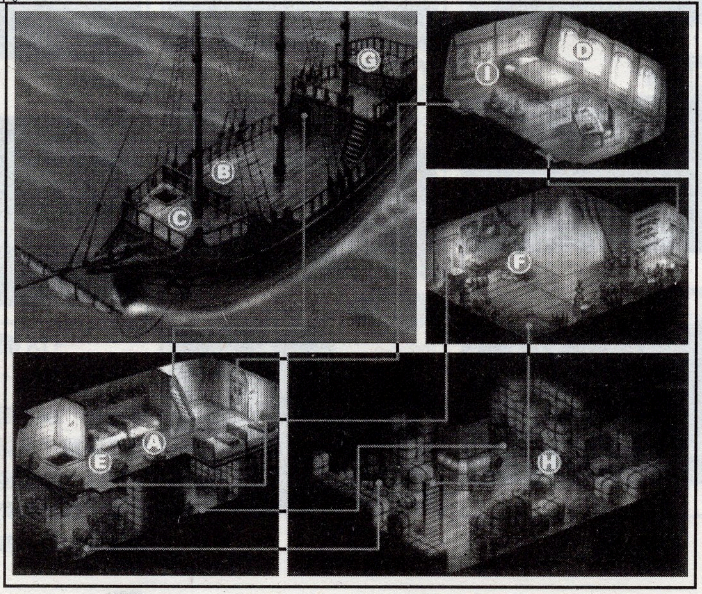
到了海贼船上，先查看A的宝箱，然后到B找到船长，问他船为什么遭到袭击。再问船长旁边的男人和C的男人，男爵的船去哪里了。之后，进入D的船长室再出来，就会发生战斗（可以让巴特出战）。过后，和E的男子搭话，帮他



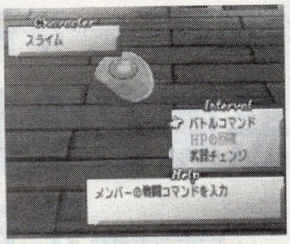
往来于酒馆、养马小屋和看门人之间，和那里的人们会话。情节便会发展，并能乘上海贼船



上了海贼船，仍要和各种人搭话。这样做，情节就会向前展开。此情节中除了尤斯坦布，其他角色不登场



运行李。再到F检查那里的四方平台，然后回到D和船长会话两次，再到G和巴特会话。这时去H，会再次爆发战斗。到I看航海图，就会发现罗盘之谜。



所有的战斗都是决斗。敌手只有“史莱姆”，会轻松获胜

情节中的选择

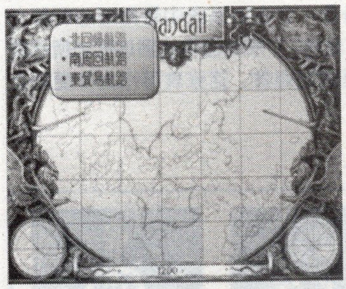
本情节中，有很多场面迫使你必须作出选择。不过，每一次都只有选择了特定的那一项，情节才向前发展，故不必过分紧张。前面的解说中未提到的情节，一般情况下可以随意选择。第一次遇到战斗时，会问你是否要进行战斗。同样，无论你选择战或不战，都不会影响以后的情节发展。



只有一次避开战斗的机会。战与不战，不影响以后的情节发展

破解罗盘之谜的方法

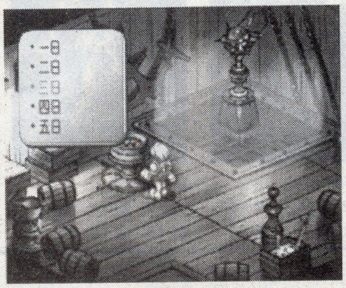
若想拆除四方平台周围的障碍，就必须破解罗盘之谜。而这正是本情节最大的难关。解开谜团的启示是船长说的话。第一次进入船长室时，船长说“北回归航路向南航行……”。他的意思是，航海图上标出了北回归航路，将这条由北向南航行的航线，用罗盘再现出来即可。具体做法是，到D 室看航海图，记住北回归航路。然后，将罗盘设定为“向南3 日、向南东2 日、向东1 日、向北东2日”，就做完一切该做的事情了。解开谜团之后，会有情节发生。这时，和“史莱姆”发生决斗。获胜2次后，就过关了。



①找到航海图，记住北回归航路

船长坚持要看航海图。原来看了图，就能启发你怎样去闯关。图中标出了三条航路，请记住北回归航路。其它两条航路都是虚设的，不用去理会

②将罗盘设定成“向南3日、向南东2日、向东1日、向北东2日”

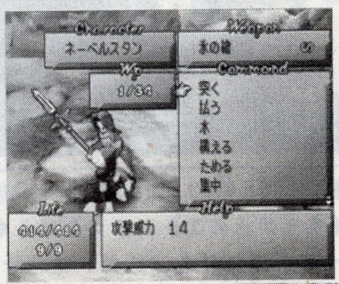


然后，将北回归航路的前进方向和日数，在罗盘上表现出来。只要解开了这个谜，就等于闯过了本情节。其实，就这么简单

将军的思念（将军の思い出）［1264］

以年轻时代的内波尔（ネーベルスタン）为主人公的情节，起点是库留卡尔。最开始，队员只有内波尔一人。他装备上技和武器后，就朝岩荒野走去。行动的第一目标是穿过岩荒野，到达佛哥蓝。路途及沿途遇到的魔物，和维尔篇中走过来时经历的完全一样。

到达佛哥蓝后，先去武器屋，和西鲁默尔（シルマール）会话，再去酒馆，和纳尔塞斯会话，两个人就会加入到队伍中来。然后，，顺原路返回库留卡尔，就过关了。另外，西鲁默尔不入队，也能过关。但那样做，不会获得任何好处。

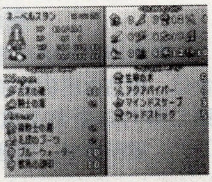


内波尔能够成为一名伙伴



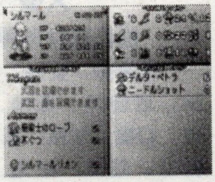
一定要让内波尔加入队伍

新队员　内波尔［作用：司令塔］



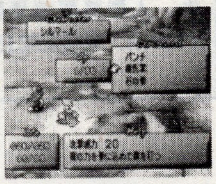
只在本情节中登场，故不必培养锻炼他。最好让他使枪，技的水平虽然不高，基本能力却不低，战斗能力也很强。他的“作用”也值得一试。

新成员　西鲁默尔［作用：风水］



可以称得上是施展术的大师级人物。但很遗憾，过了这个情节，他就不再登场了。另外，他装备的“シルマールリオン”，是他的专用道具，拆卸不下来。

西鲁默尔使用的体术



西鲁默尔会一种独特的体术，可以将体术和属性术融为一体。使用“シルマールリオン”，就能施展这种体术。论类别，可以称得上是“火炎龙”的体术版吧。

造魔合体的奥秒、闯关后的迷宫，一举彻底揭秘！



恶魔召唤师——灵魂租借者

SOUL HACKERS

SS/PS	出品公司：ATLUS
	游戏类型：RPG

本攻略分别刊登在1998年12月出版的《电子游戏快车①》、1999年1月出版的《电玩俱乐部①》和1999年3月出版的《电玩俱乐部②》，本文是其补充部分。这次介绍的内容有，利用四个系统使造魔成长的方法，和造魔的一个新进化形态“英雄·猛将合体”。接着，再和那些击倒了“二上门”地下的最终BOSS的诸玩家，一起闯荡“时幻回廊”和“EX迷宫”。

变幻于四大系统的造魔特性

各系统中，造魔的能力差异

造魔诞生合体时，根据合体恶魔的种类，合成的形态可分成“人型”、“天使型”、“龙型”和“兽型”四大系统。各系统造魔的特性和能力值增加的附加点数不同，赋予造魔的容易继承的EXTRA攻击种类也不一样。所以要配合造魔在队伍中的作用，更改系统。

更改系统的方法

有两种方法更改造魔的系统。第一种是和特定的种族合体，但合体后的系统随机而定，不能把握变化的结果。第二种方法是将造魔还愿成造魔素（ドリー・カドモン），重新合成。用这种方法可以准确地转到所要的那个系统，唯一的缺点是以往对造魔的培养都付诸东流。

能更改系统的恶魔

威灵　狂神　恶灵
外道　尸鬼　怪异

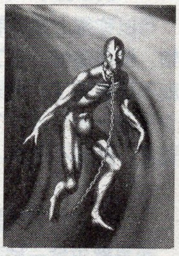
四大造魔的特点

随着造魔等级的升高，它在各系统中带给形态和能力的附加点数也增加。下表内LV的数值是达到该形态所必需的等级，能力的数值是附加点数。这张表可作为变更形态时的参考。

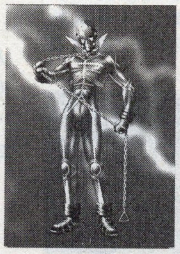
人型

擅长应付各种局面

将魔神、女神、秘神、破坏神、地母神、鬼神、邪神、死神、幻魔、妖魔、妖精、夜魔、魔王、地灵、妖鬼、鬼女、邪鬼、幽鬼合体，人型造魔就会诞生。人型将要继承物理攻击的EXTRA，可担任前卫。



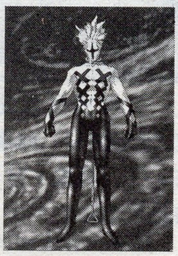
LV 30～44
力=1；知=1；魔=1
耐=1；速=1；运=1



LV 45～59
力=2；知=1；魔=1
耐=1；速=2；运=2



LV 60～74
力=2；知=2；魔=2
耐=2；速=2；运=2

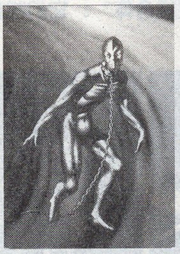


LV 75～99
力=3；知=3；魔=3
耐=3；速=3；运=3

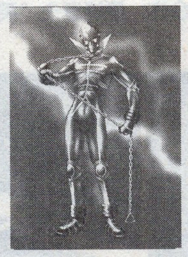
天使型

擅长强力的物理攻击

将大天使、天使、堕天使、灵鸟、妖鸟、凶鸟合体，天使型造魔就会诞生。它将继承“虚空斩波”、“回转斩”等到强力的物理攻击。天使型不怕魔法攻击，但难以抵御物理攻击，因此需要恢复ＨＰ的援兵。



LV 35～49
力＝1；知＝1；魔＝1
耐＝1；速＝1；运＝1



LV 50～59
力＝2；知＝1；魔＝1
耐＝1；速＝2；运＝2



LV 60～69
力＝2；知＝2；魔＝1
耐＝1；速＝3；运＝3

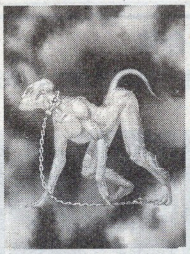


LV 70～99
力＝3；知＝3；魔＝2
耐＝2；速＝4；运＝4

龙型

抵御魔法攻击的援兵

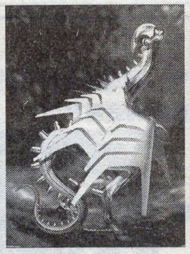
将龙神、龙王、邪龙、神树、妖树合体，龙型造魔就会诞生。它将主要继承魔法型的EXTRA。它对敌人的魔法攻击有极强的抵抗力，可让它担任后卫，做援兵。



LV 25～44
力＝2；知＝0；魔＝1
耐＝1；速＝1；运＝1



LV 45～59
力＝2；知＝1；魔＝2
耐＝2；速＝1；运＝1



LV 60～69
力＝2；知＝2；魔＝3
耐＝2；速＝1；运＝2



LV 70～99
力＝3；知＝3；魔＝4
耐＝3；速＝2；运＝3

兽型

擅长直接攻击

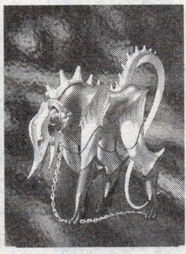
将神兽、圣兽、魔兽、珍兽、妖兽合体，兽型造魔就会诞生。它将主要继承物理攻击的EXTRA。它不怕物理攻击，可以担任前卫。另一方面，它禁不住魔法攻击，需要“伙伴（魔）”帮助它恢复HP。



LV 20～34
力＝2；知＝0；魔＝1
耐＝1；速＝1；运＝1



LV 35～49
力＝2；知＝1；魔＝2
耐＝2；速＝1；运＝1



LV 50～69
力＝3；知＝1；魔＝2
耐＝3；速＝2；运＝1



LV 70～99
力＝5；知＝1；魔＝2
耐＝5；速＝3；运＝2

英雄·猛将合体——召唤古代战士之魂

高等级造魔的进化

当造魔的等级提高到一定程度时，除了前述的形态变化外，还能按照特殊法则合体，这就是“英雄合体”和“猛将合体”。让达到一定等级的造魔和特定的恶魔合体，就能诞生新的合成物。它所聚合的恶魔都有很高的能力，可以让其作为“仲魔”参战。

CHECK

英雄、猛将可以当成普通的“仲魔”

和造魔不一样，英雄及猛将消耗磁铁矿（マグネタイト）的数量，并受月亮圆缺（月龄）的影响。利用御魂能够使它们得到强化，培训出更强的“仲魔”。

CHECK

英雄、猛将合体失败的原因

选择的恶魔符合特定的条件，但有时却只能产生普通的“造魔合体”。究其原因，或是因为造魔的等级不够高，或是因为月龄未满足条件。

英雄合体

达到一定等级的造魔和特定的恶魔合体，便能诞生“英雄合体”。它们都掌握原创的EXTRA攻击，能力也比同等级的恶魔高出一截，作战非常英勇。

特点

1、掌握原创特殊攻击

2、消耗磁铁矿



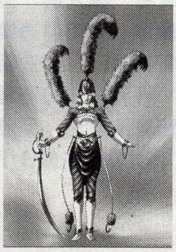
英雄ジャンヌダルク
威灵ブラックマリア×造魔（LV40以上）



英雄ジークフリート
魔神ルーグ×造魔（LV50以上）



英雄サラディン
威灵アリラト×造魔（LV60以上）



英雄ラーマ
魔神ヴィシュヌ×造魔（LV70以上）



英雄コウティ
地母神セイオウボ×造魔（LV80以上）

猛将合体

和英雄合体一样，将造魔与特定的恶魔合体，便能诞生“猛将合体”。不过，合体必须在新月期间进行。其它日龄合体，只能产生普通的造魔合体。

特点

1、掌握原创特殊攻击

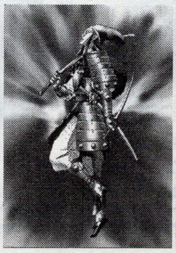
2、必须在新月期间合体



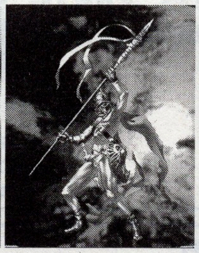
猛将ラリョウオウ
龙神セイリュウ×造魔（LV40以上）



猛将ハゲネ
邪龙ファフニール×造魔（LV50以上）



猛将ヨシツネ
威灵ハチマン×造魔（LV60以上）



猛将ロンギヌス
大天使メタトロン×造魔（LV70以上）



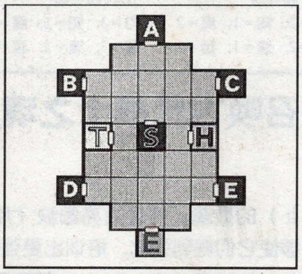
猛将マサカド
威灵ハチマン×造魔（LV80以上）

一举攻略时幻回廊和EX迷宫

击倒最终BOSS，见到结局后，游戏仍未结束。闯关后还有11座迷宫等待你去挑战，遇到的敌人甚至比最终BOSS还强大。即然你已经打败了无数敌手，参考本文，战胜余下的对手应该不成问题。

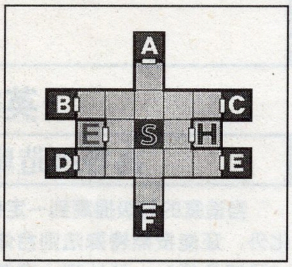
时幻回廊

游戏正篇的篇尾结束后，主人公便可进入“シーアーク”的屋顶。在那里他遇到了5座迷宫。每座迷宫里都有敌BOSS。这些BOSS个个非常强大。挑战前，自己一定要做好充分准备。



EX迷宫

一旦见到了游戏的结局，标题画面上就会出现“EXTRA GAME”的字样。选择这一项，就能向6个新出现的EX迷宫挑战。





“流转之屋”能够存记录



击倒BOSS，就能得到スワチカ。收集到5枚スワチカ后，就能……



“案内之屋”里，记载着到目前为止攻占的所有迷宫



即使战死了，仍能回到起点再次挑战

时幻回廊篇

决不可轻视迷宫里的这些ＢＯＳＳ。它们中有的家伙连最终ＢＯＳＳ都不正眼相看。

时幻回廊1

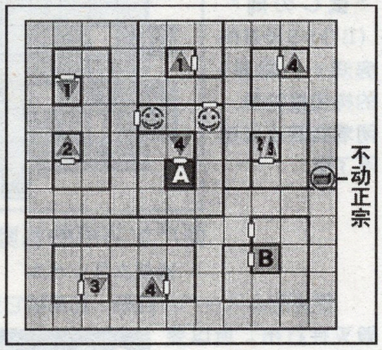


来到回廊入口处，出现了一条提示语。不搞懂这条提示的意思，就无法继续前进

“前进”是什么意思?

这个回廊分成3个区域。只有经过时空传送点，才能进入另一个区域。不过，从一个传送点直接进入另一个传送点，最后并不能和BOSS相遇。

要想前进，就要从↑2进入↓2，从↓2出来后，再返回这个传送点，这时，这里就成了↑3。从↑3就能进入↓3　了。另外，从↓2　出来后，可以得到价值￥60000的“不动正宗”，别忘了呦!



要严加防范的恶魔

死神チェルニボグ

它无任何弱点可言，且攻击力强，还会使用咒杀魔法ムドラ。如果自己没有装备防御咒杀魔法的防具，那么就使用テトラジャの石，用它防御咒杀。



如果遭到咒杀攻击时毫无防备，一击就被杀死了

注目的恶魔

天使ソロネ

ソロネ会用火炎魔法マハ・ラギオン、忠义火炎发动火炎系攻击，烧得敌人焦头烂额。而且，还具备反射敌方魔法攻击的本领。和キングフロスト的战斗，一定要它上阵。只是它禁不住物理攻击，仅一击就能将它置于死地，所以最好配置在后排。

妖精オベロン

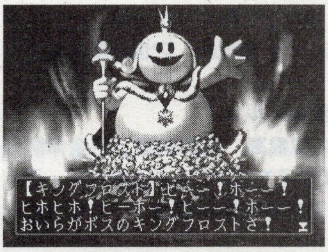
オベロン会两种极端的温度系魔法。一种是极热的火炎魔法マハ・ラギオン，一种是极冷的结冰魔法マハ・ブフーラ。它还会用破魔雷光发动破魔攻击。由于有了这些本领，在和变化多端的恶魔对阵时，它能够针对敌人的弱点，采用相应的手段，迅速发动攻击。

BOSS　魔王キングフロスト（雪人）

キングフロスト使用的マハ・ブフーラ威力极强。开始前，应让一名会メ・ディアラマ的队员加入队伍。它还会用ハテナボックス攻击，因此应让性格“冷静”的仲魔参加的队伍，挑起战斗。



马上就要自爆了，别忘记提示语的警告!



当心最后的自爆!

受到一定程度的打击后，就会叹口气说“今年の冬は寒いよ”，然后自爆。用物反镜将自爆的冲击波反射回去。

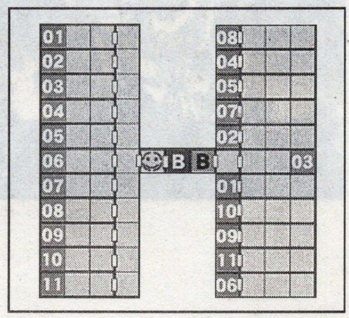
时幻回廊2



１１扇门中，只有一扇门通往BOSS所在的地方。进错了门，就会被退回到入口处

进错了门，就找不到BOSS

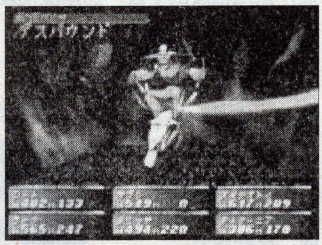
这座迷宫的入口处，贴着一条提示语。进入迷宫，眼前十来个房门一字排开。其中，只有一扇门是通往ＢＯＳＳ房间的传送点。要想找到BOSS，就进上数第三扇门，其它的门都通往同一个地点——入口处。知道了这个小秘密，走不了几步就能通过这座迷宫了。走吧，迷不了路。



要严加防范的恶魔

死神ケルノンヌス

要提防的是它用“ベイバロンの气”发动的攻击。这一招能够使所有对手魅了。中招后，队伍内部会起内讧。解救的办法是，用道具或魔法使神志不清的队员清醒过来。



它施展的デスバウンド也十分厉害，千万小心

注目的恶魔

鬼神トール

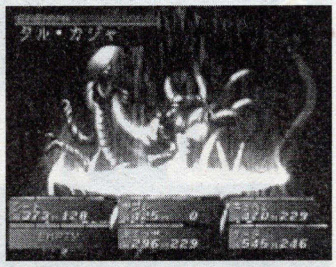
トール的攻击力和耐久力较强，适合担当前卫。它还会用デ・カジャ消除对手的攻击辅助魔法，和回廊2　的BOSSマーラ作战时，可以让它用这一招消除マーラ的タル・カジャ。和其它BOSS作战时，它也能发挥重要作用。

女神ノルン

ノルン的魔力和知力都很高，且拥有使己方全体防御力上升的ラク・カジャ和使己方全体HP大回复的メ・ディアラマ，这在BOSS战中是非常必要的，一定要合体出来。

BOSS　魔王マーラ（玛拉）

マーラ的物理攻击原本就十分强劲，当它再用タル・カジャ增加物理攻击力时，己方必然死伤惨重。因此，一定要用デ・カジャ将マーラ的魔法效果消除。



デ・カジャ出手，就将タル・カジャ解除了



用ラク・カジャ提高防御力

マーラ的物理攻击十分厉害。但连续使用ラク・カジャ，直至强度达到最强，打起来就简单了。

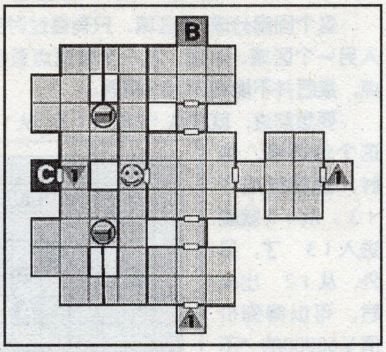
时幻回廊3



刚来到入口处，又出现了提示语。回廊3 里没有特别难解的迷团和复杂的路线。玩起来很轻松

有三扇同样的门，BOSS在哪扇门里？

回廊的入口附近也有一条提示语。意思是说，回廊里有几扇同样的门，不晓得BOSS在哪扇门里。但是，只要看看地图就会明白，从入口进来，立刻朝左走，就能到达“试しの间”（BOSS所在的房间）。回廊3的构造很简单，闭着眼睛走也迷不了路。



要严加防范的恶魔

地灵ムスッペル

要提防ムスッペル自爆。如果被它炸中，全队将遭到毁灭性打击。所以要尽力避免与它交战。可以采用会话或投掷スタン・グレネード的方法，避开战斗。



若被它的自爆击中，全体队员将无一幸免，即刻GAMEOVER

注目的恶魔

魔神オシリス

它会使用破魔系魔法中的ハマオン和咒杀魔法中的ムドオン，遇到普通的恶魔，一击就能将敌人击毙。若让它和低等级恶魔对阵，谈话间就结束了战斗。敌人的魔力和精神攻击对它不起任何作用，即使和回廊3BOSS交战，它也毫不惧色。

神兽バロン

バロン具有使敌方的破魔、咒杀、精神、魔力诸攻击失效的特长。“光之壁”能防御敌人的咒杀攻击一次，攻击力提高之后，让它当前卫最适合了。对付回廊3　的BOSS，非常有效。

BOSS 魔王リリス（莉莉斯）

リリス的攻击招数中，迷惑全体对手的ファイナルヌード最让人感到惊讶！一定要带上恢复用的ディスチャーム。它用光る眼还能发动石化攻击，所以还要带上ディストーン。



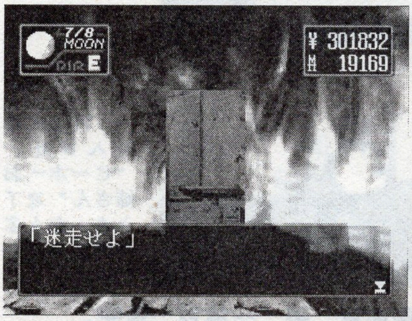
这种招数太令人难堪了。全队一下子就乱作一团



绵密准备，防御魔力和咒杀

リリス的攻击以魔力属性和咒杀属性的招数为主。装备了使其失效的防具，就比较容易获胜了。

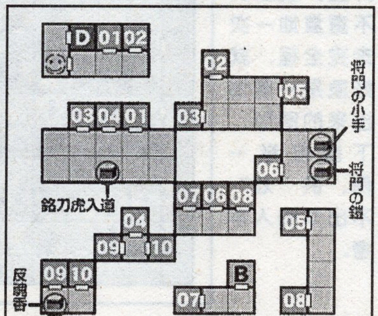
时幻回廊4



正象提示语说的那样，进了一个又一个转移点，在回廊里转悠

一定取到“将门之铠”和“将门小手”

这座回廊里，布满了转移点。不管去哪里，都要经过转移点。如果不记清每个出入口通往何方，就会连自己的归路都找不到了。请看着地图，一边确认相互对应的出入口，一边前进。途中可以找到“将门之铠”和“将门小手”，这是主人公用的两件性能最好的防具，一定要拿到手。



要严加防范的恶魔

天使ケルブ

ケルブ具有反射魔法攻击的特性，注意不要对它施展魔法。相反，它害怕物理攻击，一开战就用常规招数攻击它。



用魔法向ケルブ进攻，自己反而受了伤

注目的恶魔

死神モト

在所有恶魔中，モト的魔力称得上是最棒的。它会メギドラ，不管对手的相性如何，只要吃了它的这一招，少说也是重伤。和BOSS对战相当实用。它有可能在回廊里出现，只要有可能，就应该和它会话，劝它加入队伍。

死神ゲーデ

人不可貌相，ゲーデ就是这样一个和外貌极不相称的恶魔。它的魔力极高，会万能攻击魔法メギド和攻击辅助魔法マカ・カジャ。得到マカ・カジャ辅助的メギド，威力超常。用这种战术和强大的BOSS交战，令对手都畏惧三分。

BOSS　魔王ルキフグス

每战一回合，ルキフグス都要从マカラカーン和テトラカーン两种招数中做一次选择。由于事先不知道它会选哪一招，就以不变应万变，用万能系魔法攻击它。别忘记装备麻痹恢复用的ディスパライズ。



天晓得它是用マカラカーン，还是用テトラカーン



用メギド攻击!

敌人即使用反射魔法的マカラカーン也不能防御　。主人公最好不参加攻击，而担任恢复职责。

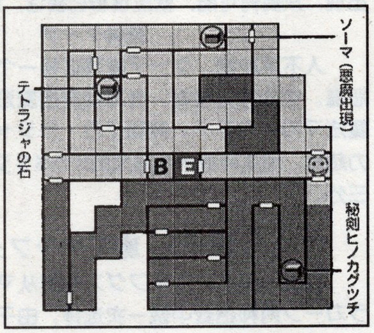
时幻回廊5



虽说是“恶魔多发地带”，仅仅比通常多一点。不用担心

如何取到“ヒノカグツチの剑”

这座回廊里有两条路线，一条是进回廊，在入口附近沿着强制转移的道路前进。走这条路线，要求正确的操作方向键。最后，主人公能得到最强的武器“ヒノカグツチの剑”。另一条路线上，恶魔频繁出没。但只要带上“退魔の水”，就能阻止比自己等级低的恶魔出现。拿到ヒノカグツチの剑后，再走这条路线，会更有利。



要严加防范的恶魔

堕天使ムールムール

特别要注意它施展“バイツァ・ダスト”，将对手变成炸弹。如果中了这招，再受到火炎攻击，便会当场身亡。最好的战术就是用魔法攻击它，尽快将它击倒。



注意，“斩击”伤不到它半根毫毛

注目的恶魔

威灵オメテオトル

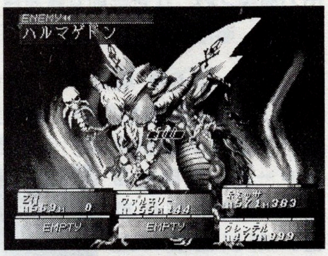
它能够使用ジャックメント，沉重打击ニュートラル属性以外的恶魔。如果不用这一招，就很难战胜回廊5的BOSS。若缺乏当作材料的恶魔时，可到シーアーク收集，再到业魔殿加工，然后再到这里来。

女神ノルン

ノルン的知力和魔力都很高，还会使全体队员的HP都得到恢复的メ・ディアラマ。回廊5的BOSS，攻击非常猛烈。ノルン的全体恢复魔法，正是使队员们从猛烈攻击中恢复过来的良药。和BOSS交战时，一定要让她参加。

BOSS　魔王ベルゼブブ（蝇王）

这个魔王不仅在一个回合中能发动两次进攻，还能连续使出メギドラオン和ハルマゲドン，发动强力攻击。对付它应该一边用メ・ディアラマ恢复自己，一边用ジャックメント进攻。



ハルマゲドン！敌我双方在场人员都伤得不轻



必须用ジャックメント攻击

一般的攻击招数，对ベルゼブブ几乎不起任何作用。最有效的战术就是用ジャックメント不断地打击它。

EX迷宫篇

要想在EX迷宫中前进，就要动点脑筋。

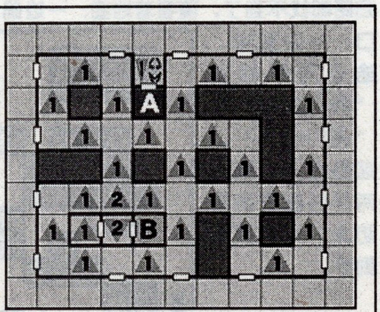
迷宫P（ダンジョンP）



VR美术馆的入口处，“ヒーホーお姉さん”迎了出来，向大家讲解迷宫内部的情况

走这座迷宫，要“一笔划”走完。

要想到达BOSS的房间，就必须掀掉迷宫中所有的陷井盖。只要从陷井上方通过一次，盖就会被掀掉，人也无法再返回。如果落入陷井，就会跌回起点。要想掀掉全部井盖，就必须不重复地一次走完全程，就好象是一笔划出来的图形。下面仅举一例，供“划”不出来的人参考。



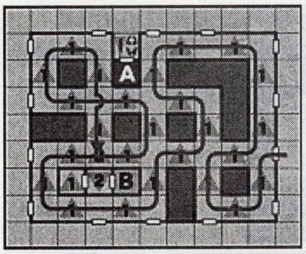
鼎力相助的恶魔

鬼女ランダ

这座迷宫中的BOSS，主要用肉弹攻击对手。而能将所有物理攻击反射回去的ランダ，正好成了坚固的盾牌。她还会火炎攻击魔法マハ・ラギオン，这也正是BOSS最害怕的招数。所以，她是最适合参加BOSS战的仲魔。

天使ソロネ

这座迷宫的BOSS最怕火炎系攻击，而ソロネ正好擅长多种火炎系攻击。它还会使用リーカム，使已经死去的队员复活。只要它在场，那些与BOSS作战牺牲的队员就有救了。

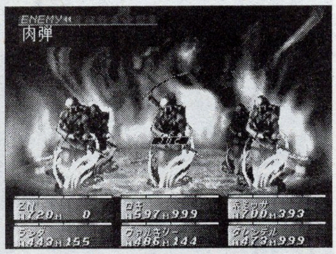


"一笔划"走完迷宫的一例

要想"一笔划"走完迷宫，从哪个门进入迷宫非常关键

BOSS——乾小队

如果被乾小队的前卫ブタイヘイ的肉弹连续击中，自己的队伍将会全军覆灭。用能够反射物理攻击的仲魔作盾，同时用敌人害怕的火炎系魔法连续攻击，就能取胜。



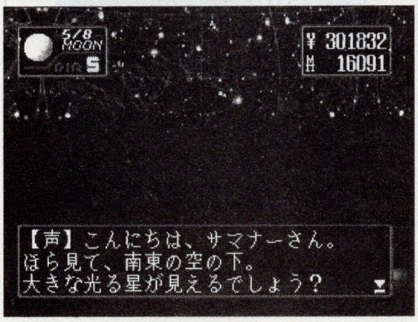
中了ブタイヘイ的肉弹，伤势十分严重



敌人的最终自爆

临死前，竟使用了自爆手段，想同归于尽。不知道他什么时候会这么做，只能经常保持充沛的体力，以防万一。

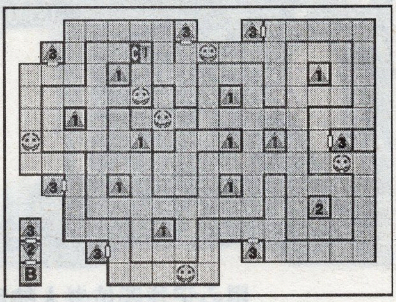
飞往冥界大王的行星（冥き大王の惑星へ）



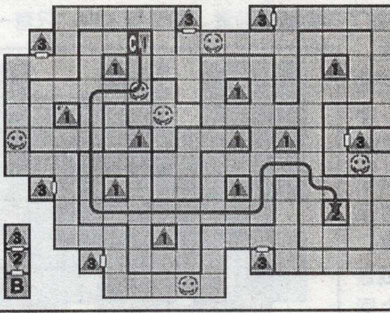
当心！提示语中有诱使主人公上当的圈套

小心落到迷宫外面去

这座迷宫是立体结构，前进途中，需要跳入下层，再爬上来。如果跳错了地方，返回起点是小事，弄得不好还会落入迷宫外面的通道里，使你再也到不了BOSS的房间。遇到这种情况，就只好先走出迷宫了。出发前，先对照地图看清路线。



穿行迷宫的一例



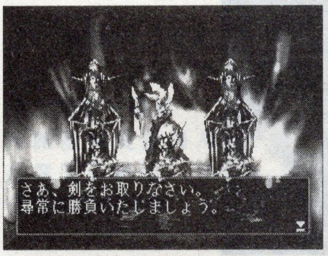
起点附近，有条提示语说请往右下方的十字路走，当心这是个圈套。如果从右面落下去，那么往后不管走哪条路，最后都要返回到起点

BOSS——希腊神话的女神们

在这儿和1只パラスアテナ、2只ニュクス、3只アマゾーン同时交战。ニュクス会用"沉默のささやき"封住对手的魔法，所以和BOSS开战之前，一定要准备好ディクローズ之石。



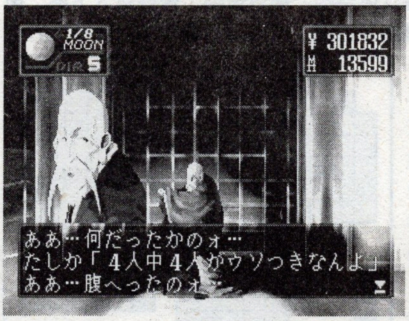
她们都是希腊神话中的女神



首先除掉敌前卫

パラスアテナ和ニュクス，从后卫的位置不断发动强力攻击。得用集团攻击魔法尽快除掉敌前卫，打破敌人的防线。

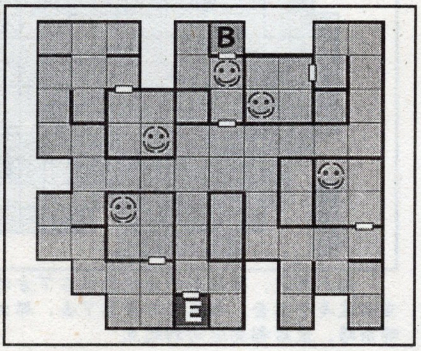
暗藏的岔路（かくれのたき）



四位老人说的话，暗示你如何到达BOSS的房间。重要的话语应该做笔记

用心记住四位老人的话

来到BOSS房间的门前时，你要回答几个有关迷宫中四位老人的问题。一共有4问，问你"○○是讲真话的人吗？"答对了才能继续前进。四位老人中。只有一个人讲的是真话，其它3人讲的话相互矛盾。好好想一想，自然就能找到正确的答案。BOSS战连续打两个回合，战斗中请勿忘记恢复HP。



BOSS——北欧之神第一军团

先和トール・ティール・ヘイムダル交战。トール会用デ・カジャ解除攻击辅助魔法，ヘイムダル能反射冰结魔法，战斗中应加注意。



充当前卫的ヘイムダル，弱点是惧怕火炎系攻击

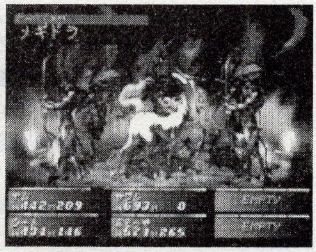


当心トール的ヒートウェイブ

这是一种使一列队员遭受重创的招数。如果不加紧恢复，生命就危在旦夕了。

BOSS——北欧之神第二军团

击倒了第一批BOSS，接着又出现1只オーディン、1只スレイプニル、2只ベルセルク、2只ヴァルキリー。为了防备オーディン的强力全体攻击，事先要让恢复能力强的队员加入队伍。



一种战术是，用魔法集中攻击オーディン



以魔法攻击为主!

这伙敌人都不怕物理攻击。那就用魔法和它们战斗。

维护与破坏并存（維持のち时々破坏）

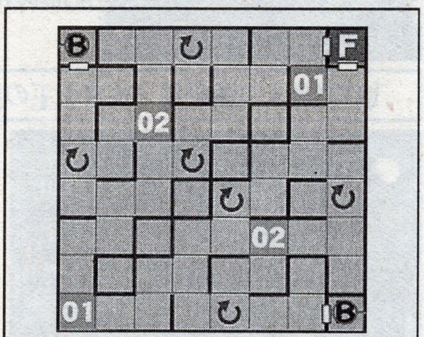


入口附近的提示语说，迷宫中有两组BOSS

看准时机，跃过栅栏

在这座迷宫里，主人公和队员们经常要象兔子似的跳跃。因为到处都是栅栏，不跃过去就无法前进。

踏上旋转地板，身不由已改变了前进路线。如果被转得迷失了方向，就看看地图，确定自己的位置。迷宫里驻守着两组BOSS，一组是ヴィシュヌ一族，一组是シヴァー族。只需击败一方，就能闯过这一关。



BOSS　ヴィシュヌ一族

和ヴィシュヌ、ラクシュミ、ハヌマーン、ガルーダ共计4名敌人发生战斗。ヴィシュヌ使出的メギドラ威力强且无法防御，只能事先预备好会メ・ディアラマ的队员。



如果留着ラクシュミ不打，就不能速战速决



先击倒ラクシュミ

只打击其它敌人，ラクシュミ就会用ディアラハン使它们恢复过来。所以要先击倒ラクシュミ。

BOSS　シヴァ一族

守敌是シヴァ、カーリー、カルティケーヤ。如果在同一回合之内，被シヴァ的メギドラ和カーリー的“木端微尘斩”击中，全体队员就有可能丧生。每战一回合，都要充分恢复。



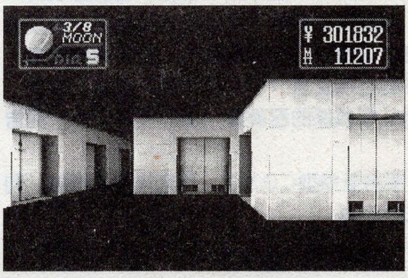
シヴァ的攻击力非常强，只一击就能使对手的HP减去一大半



当心シヴァ的メギドラ

这些BOSS当中，最让人害怕的是シヴァ。和它战斗时，要不断地给自己施加恢复魔法，同时用メギド集中攻击它。

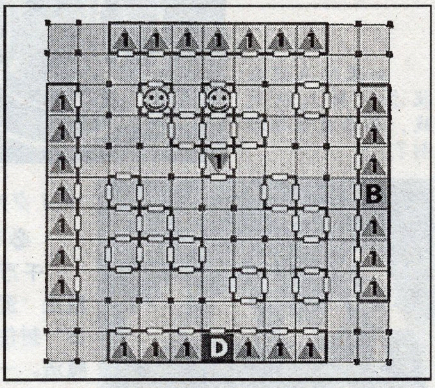
门与量子飞跃



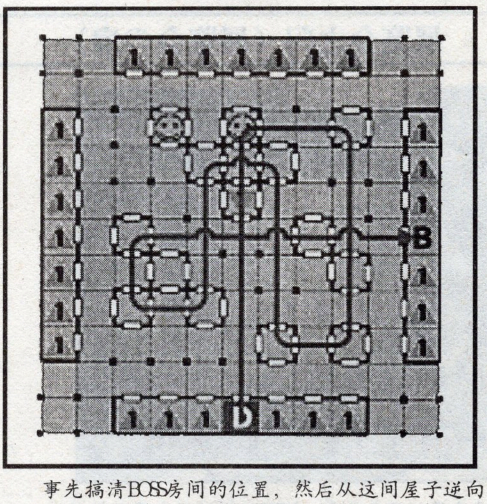
这座迷宫里的通道，被强行管制，只能直行

看清门的颜色再前进

迷宫里的通道，都处于强行管制状态中，只能直行。只有进入小屋才能改变前进方向。那些告诉你如何前进的提示语，有许多是错误的。琢磨这张地图，可以少走许多冤枉路。搞清楚BOSS房间的位置，想好到哪个房间，朝哪个方向转，再一段一段朝前走。如果有人绕得晕头转向，还是找不到BOSS，就请参考下面的一例。



穿行迷宫的一例



事先搞清BOSS房间的位置，然后从这间屋子逆向直行、转弯，就能划出连结起点的路线。

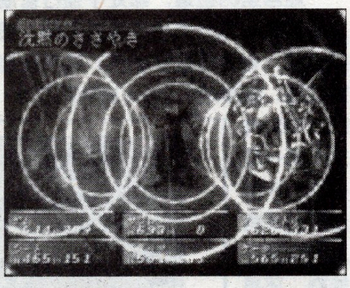
CHECK　黑暗召唤师シド

这座迷宫里的BOSS，就是在SS版的“恶魔召唤师”中登场的シド。他原来是隶属于幽灵会的召唤师。为了追求魔力，他脱离了该组织，来到平崎市，使出浑身解数，欲使沉睡在地下的古代女王“イナルナ姫”复活。但是，却败给在平崎市从事侦探的召唤师“葛叶キョウジ”而告终。

这次，シド手持圣书型COMP，用它来召唤恶魔，利用恶魔达到自己的目的。

BOSS　魔人シド

第一回合，主人公的COMP里有什么样的恶魔，シド就召唤什么样的恶魔。他用ベイバロンの气和バクテリオ・ワン攻击对手，要多预备一些恢复道具。



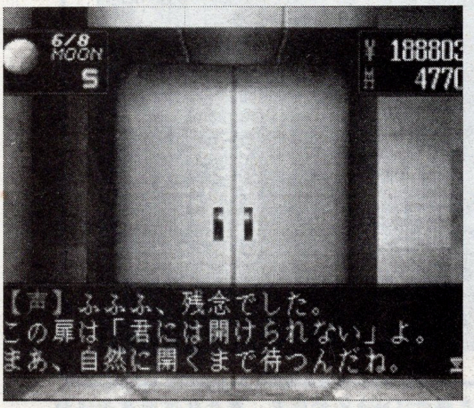
如果陷入沉默状态，转入持久战，局面就很难控制了



ディクローズ之石必不可少

千万小心シド用魔法“沉默のささやき”封住全部对手的魔法。一定要准备好恢复用的ディクローズ之石。

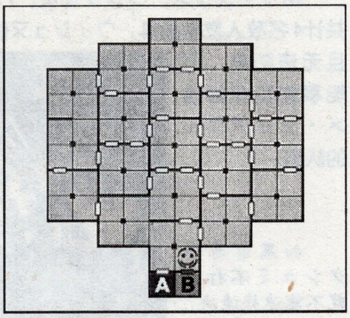
展览会之门（展览会の扉）

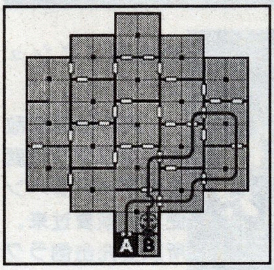


满足了一定条件后，BOSS房间的门自然就敞开了。所要求的条件，和开关其它的门相关。

开门、关门的秘诀

迷宫内所有的门都同时开闭，即打开一扇门，其它门也同时被打开。要想开启BOSS房间的门，只有利用这个功能。不过，要想进入BOSS的房间，还有一个条件，这就是到达这间屋的时候，开关门的次数正好是奇数。下图是一例。





穿行迷宫的一例

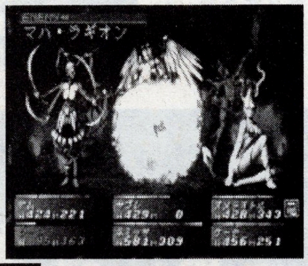
走入迷宫之前，要先看地图，确定行动路线，以减少盲目性。

CHECK　拯救了平崎市的召唤师～葛叶キョウジ

这座迷宫里的BOSS，正是游戏正篇中银子夫人谈到的那位“和主人公的境遇十分相似的青年”，他就是前作“恶魔召唤师”的主人公。他外貌酷似葛叶，心灵却是另一个人。这位原来是个普通人的青年，受到命运的戏弄，将自己的灵魂移入败给シド的葛叶体内，一不小心，再也无法返回原来的躯体了。从此往后，他就成了召唤师“葛叶キョウジ”，处理了许多围绕恶魔发生的复杂事件。

BOSS　召唤师葛叶キョウジ

率领着5只最强的恶魔，它们是ヴィシュヌ、シヴァ、メタトロン、カーリー、アナト。只有用继承了恢复魔法、攻击辅助魔法和速度高的恶魔和它们战斗。



如果双方的战斗力不相上下，很可能一瞬间就被全灭了



用メギド系魔法攻击!

葛叶的仲魔具有多种耐性。用得到マカ・カジャ辅助，威力大增的メギド系魔法攻击它们，十分奏效。

新時代劇アクション

羅刹の剣™

罗刹之剑

PS	出品公司：KONAMI
	游戏类型：RPG

序章

女主角莉（りん）在城下的村庄，受到一批官兵袭击，刚巧飞叶小太郎正路经此处。小太郎见到一群大男人正在欺负一名弱小女子，出手相助，他们的关系就是从这时开始。



鹡鸰莉篇

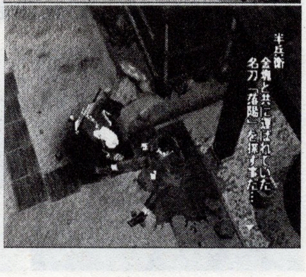
幕府一艘载满着金块的运输船，途经“抹那蕃”的海域时，离奇失踪。于是，幕府派遣了“隐密众”的进次郎进行侦察。经过了一段时间，依然没有消息，幕府见事态严重，加派了三位密探，分别是半兵卫、源藏和竹丸。进次郎的妹妹莉，奉命留驻江户，等待消息。由于她十分关心进次郎的安危，没有理会指示，独自寻找进次郎的消息。

第一话 隐密

故事

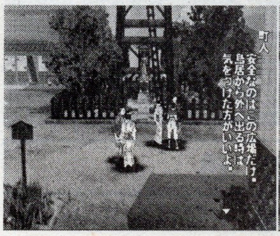
莉在城下的村庄打探消息。在往森林的途中遇到半兵卫，他正受到一群官兵袭击，身受重伤，莉与这些官兵激战起来。击倒他们后，与半兵卫交谈，得知他写了一封密书，而内容是谈及金块的去向，莉下一个任务是要找寻金块和名刀“落阳”的下落，这封密书的秘密就在半兵卫的隐家之内，半兵卫临死前说他见过一个人，这人是否莉的哥哥进次郎呢？。





攻略重点

玩家首先要在城下的村庄内打探消息，只要在如图的位置，与村民谈话就可。与村民谈话后，就可随着鸦之森林的路前进，在路的末段会遇到敌BOSS，与BOSS战斗时会不段出现喽罗，喽罗是杀不尽的，玩家需要集中攻击BOSS，把他击倒是不难的。





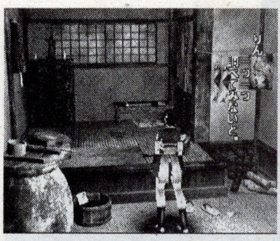
第二话 密书

故事

小太郎得到一封鹤之密书，他把密书交给莉，从密书中得知，原来运输船受到抹那蕃的攻击，并且夺去价值五十二万七千两的金块，对方是要筹备军队的资金，准备谋反。



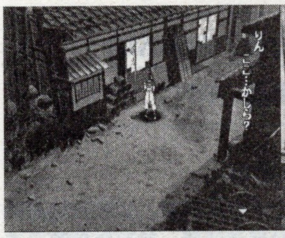
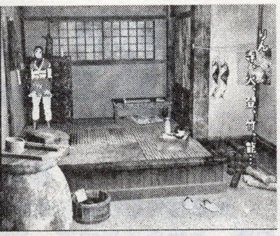
莉到了半兵卫的隐家，经过调查，发现了一些字，莉除了知道寺是代表无明寺之外，其余的“火、登、竹、龙”四个文字组合却不明白。当莉离开隐家后，遇到源藏，可是源藏已变成了魔物，莉只好把他干掉。至此三个新派来的密探，已经死了二个，剩下来的就只有竹丸一个。



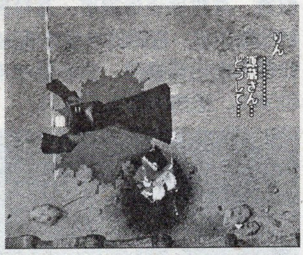


攻略重点

过这一关的所需时间十分短，玩家可立即去“城下的村庄”，就可到达隐家。在家中找到“寺、火、登、竹、龙”五个字，“寺”是代表场所“无明寺”，而“火、登、竹、龙”四个字的合并就是“灯笼”的意思，究竟在无明寺内的灯笼有什么秘密呢？

第二话的BOSS是源藏，他所持的武器是一枝长杖，虽然攻击距离远，但是速度却很慢，玩家可以闪避到他的身旁然后攻击他。击倒他后，可得到“时雨”。

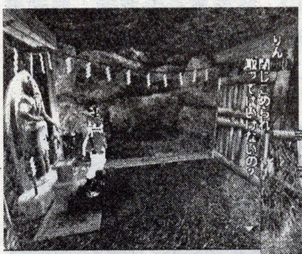
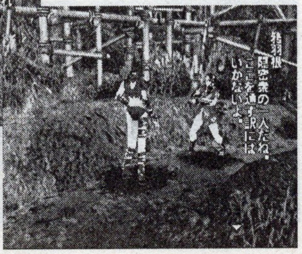


第三话　鸦

故事

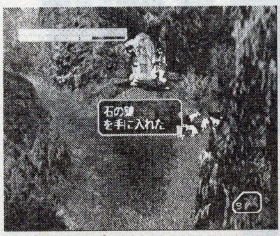
源藏终于得到了安息，莉把他埋葬后，就立即前往鸦之森林，在森林内遇到很多忍者的袭击，并且发现了一间密室。密室内有一个大菩萨和一串金钥匙，取得钥匙后，密室的门就会自动封闭。莉在森林内发现一共有三个小菩萨，而在每个菩萨下都有一条石的钥匙，取得三把石钥匙，莉再次回到密室，用石钥匙代替金钥匙。其后莉遇到鸦羽根，鸦羽根看来知道进次郎的下落，将她击倒后，她叫莉到严流之沙滩找寻进次郎。路途的大门可用金钥匙开启，里面发现竹丸的尸体及一封奴之密书。

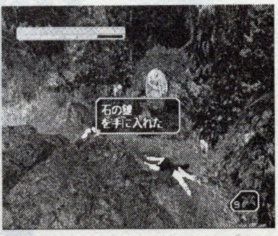


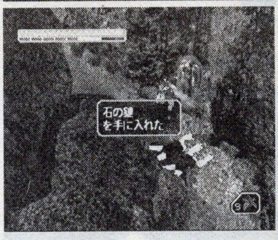



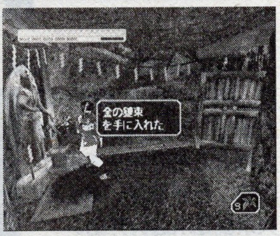
攻略重点

在“鸦之森林”有三个菩萨像，每个菩萨像下都有一把石钥匙，取得三三石钥匙后，就能进入密室，得到金钥匙，金钥匙就是用来开启大门的。

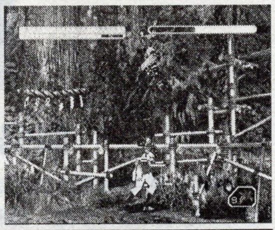








第三话的BOSS是鸦羽根，她会放飞镖和使用体术攻击，最令人烦恼的是她经常跳来跳去，在地面前进回避她的攻击即可。

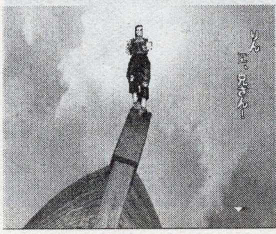
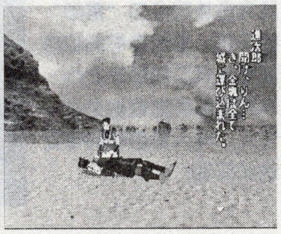


第四话　凶刃

故事

在鸦之森林击倒鸦天狗众的BOSS鸦羽根后，鸦羽根就告诉莉进次郎的消息，为了确定这个消息，莉就进入了“严流之沙滩”找寻哥哥的下落。在沙滩上发现了运送金块的运输船，船的旁边见到城主桐生玄堂和幽鬼藏人，他们就是抹那蕃的首脑，夺取金块的计划也是由他们所策画的。突然有三个喽罗出现，莉击倒他们后，进次郎出现了。可是他却有点反常，难道他投靠了抹那蕃？进次郎要与莉决战，莉把进次郎击倒后，他就清醒了过来。原来进次郎是受到“反魂虫”的影响，激发了心底里的欲念而迷失了理智，只懂不断战斗，进次郎在临终前告诉莉，运输船的金块全部都放在抹那城内。

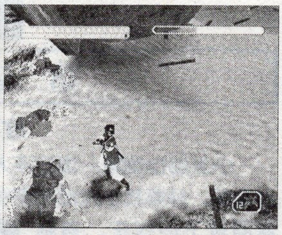


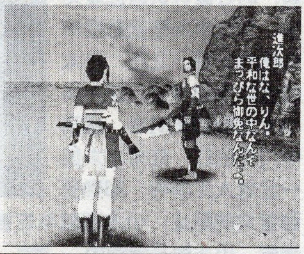
攻略重点

在沙滩上，会遇到桐生玄堂和幽鬼藏人，并且与三只长爪魔物决战，它们会三只分散攻击，十分难对付，当攻击其中的一只魔物，另一只便会从后攻击，所以最简单的方法是把角色配置在下方的边缘地带，并且要集中攻击一只将它们击倒。





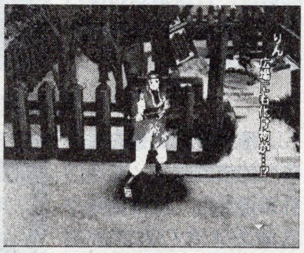
击倒长爪魔物后，就会与进次郎决战，他的攻击力虽然强，但是收刀却缓慢，所以可以先挡他的刀，然后再攻击，他的飞镖有追踪功能，且储气攻击是不能防御的，所以要多加注意，把进次郎击倒后会得到“雷鸣”。



第五话 妖魔

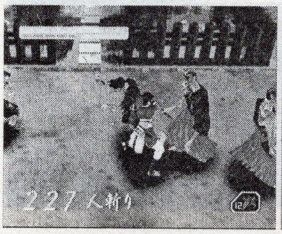
故事

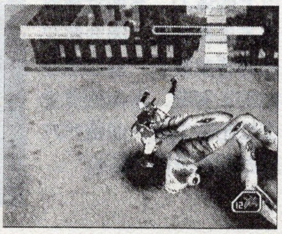
哥哥进次郎已死，莉刹那间也有点彷徨。莉回到城下的村庄，发觉村内宁静得有点古怪，突然有魔物出现，原来村民们都被魔物吓走了，莉面对着一大群敌人，也只好不停地攻击，直至把所有敌人击倒为止。击退了敌人，刚以为可以松一口气，可是在地下又爬出了两条白色的巨大蚯蚓，莉不得不与它们战斗。

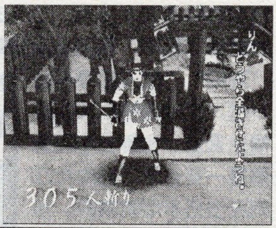


攻略重点

在魔物大屠杀中，如果玩家能击倒200人以上就能取得“金缘眼镜”，取得金缘眼镜后，就能在“城下的村庄”更换衣服；击倒250人以上就能与巨大蚯蚓决战，胜利后可得“白夜”，击倒300人以上就能得到“无限手里剑”，得到“无限手里剑”就不减飞镖的数量，玩家可以尽情使用飞镖，享受其中乐趣。







第六话 茜

故事

莉再次遇到小太郎，并告诉小太郎，她的哥哥经已死，并且说起反魂虫的问题。他们估计抹那蕃是利用反魂虫来补充所失的兵力。为了粉碎抹那蕃的阴谋，他们准备攻打抹那城，小太郎负责攻击城内，而莉就负责攻击城外。在攻打抹那城前，莉到了无明寺，找寻半兵卫所说的秘密。在一个熄灭了的石灯下，莉找到一封“兜之密书”，内容是有关于名刀“落阳”的情报。原来“落阳”并没有落在抹那蕃手上，现在交由龙殿之元保管着，并且放置在“锻冶屋红”之内。莉得知这个情报后，就立即赶去“锻冶屋红”，把密书交与龙，原来落阳是半兵卫冒死从输送船取出来的。由于莉要与抹那藩决战，所以龙就把落阳交给莉。



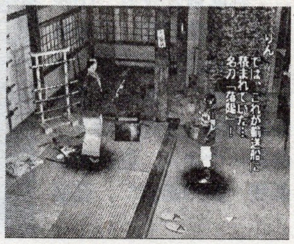


莉终于要攻打抹那城，在城顶遇到桐生，莉决意要为哥哥报仇。桐生对莉说，他的哥哥精神意志强，是一件十分好用的战斗道具，并且说要莉成为他的悲愿庆祝之血祭。说过了话后，战斗就随即开始。莉击倒他后，小太郎也正好赶到，并且说就是这么简单就能完结吗？

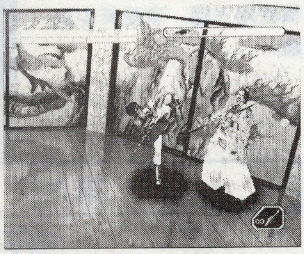


攻略重点

玩家在攻打抹那城之前，可先到“无明寺”寻找“兜之密书”和其他宝物。取得“兜之密书”后，玩家就可向“鸦之森林”的方向前进，途中会见到“锻冶屋红”，进入这里就可取得名刀“落阳”。如果



玩家想取得更多宝物，也可去“小泉道场”。取得莉最强的武器“落阳”和其他宝物后就可攻打抹那城，由于拥有“落阳”，敌人变得不堪一击。第六话的BOSS是桐生玄堂，他所使用的武器是一支长矛，他的全方向攻击是不可防御的。当攻击到一定时候，他就会自动使用回复道具补充体力。玩家只需要注意他的攻击，然后绕到他身边攻击他，就可轻易得胜。



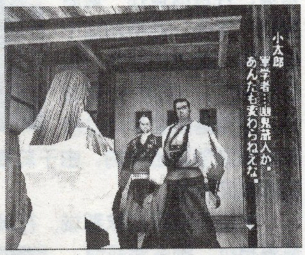
飞叶小太郎篇

小太郎在幼年时失去父母，得到村内的道场收养，在那里修炼剑术，他的好朋友小原雪之助也是在此认识的。小太郎热爱自由，为了锻炼自己的剑术，独自离开故乡，进行武者修行，过着流浪的生活。修行完毕，返回故乡见好友小泉雪之助。在途中遇到一名少女被一群官兵所袭击，究竟在村内发生什么时呢？

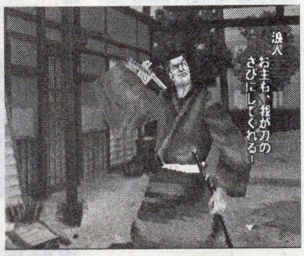
第一话　归乡

故事

小太郎来到了小泉道场与雪之助会面，道场看起来也跟小时候没有分别，二人也谈起了一段童年时的趣事。正当小太郎离开道场时，军学家幽鬼藏人突然出现，他看来对小太郎不太友善，小太郎跟他说了两句话就走了。幽鬼问雪之助，小太郎回来目的，雪之助就直说小太郎是要去寺院拜祭死去的父母亲。



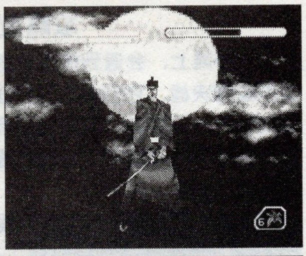
小太郎在行程途中，遇到一个虚无僧。虚无僧受到一班官兵追捕，小太郎出手相助，但虚无僧还是浪人的袭击，击倒浪人后，虚无僧把一封鹤之密书交给小太郎，并且希望小太郎能把这封密书交给其同伴。



攻略重点

玩家首先要去“小原道场”找雪之助，，与雪之助会面后就可回到“城内的村庄”。在这里玩家会遇到第一话的BOSS。他是一个浪人，而且有必杀技“圆月杀法”，这必杀技是不可防御的，只可闪避，但这也是他的弱点。玩家只要闪避了他的攻击，就可立即攻击他。击倒他后，可取得“物干竿”。





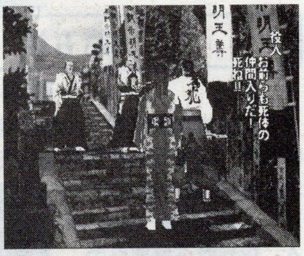
第二话　迷

故事

小太郎击倒第一话的浪人后，虚无僧把鹤之密书交给小太郎，并委托小太郎把密书交给他的同伴。小太郎再次返回城下的村庄，遇到莉，莉好像认识这位虚无僧，所以小太郎就把密书交给莉保管。之后，小太郎继续他的拜祭之路，当小太郎到达无明寺，遇到寺门外的红。红与小太郎一起进入无明寺，却到受到官兵的阻止，小太郎就与这些官兵交战起来。

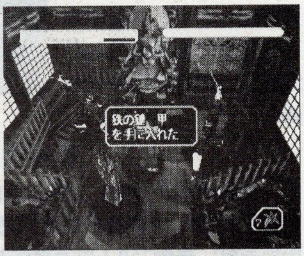


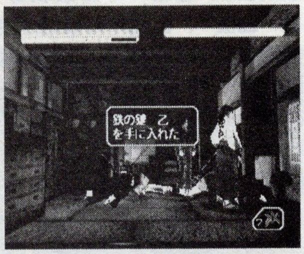
进入无明寺后，小太郎在寺院内，找到用来开启大门的甲、乙两把钥匙，当他们到了大门时，红就迫不急待地上前开启大门，小太郎立即追赶，并且遇到和尚六六六，小太郎就与六六六激战了起来。



攻略重点

角色开始时是在城下的村庄，而玩家首先要向“无明寺”的方向前进，在寺门外会遇到红，红会跟随小太郎到达大门后才会离去，在“无明寺”找到甲、乙两把钥匙开启大门。第二话的BOSS是六六六，他是个很强的敌人，飞扑攻击威力十分厉害，可击掉角色三分之一以上的体力。与他近身战也不见得有利，因为他攻击的速度很快，弱点是在他的正侧面，正侧面是全无反击能力的。击倒六六六后就能取得“船长”。



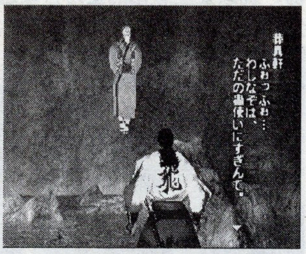


第三话　反魂虫

故事

击倒六六六后，从他的体内爬出了一些红色的虫，但小太郎并没有理会，反而担心红的情况，幸好红并没有大碍。小太郎在墓地的附近发现一些足迹，相信有一些人把尸体运进洞穴里去，小太郎在进入洞穴前就叫红先回去。红是村内“锻冶屋红”的老板之女，红对小太郎说，如果遇到刀剑的问题就去找她。小太郎在进入洞穴时，突然钢绳断了。途中听到有人惨叫，小太郎去查看究竟，在洞穴内分别找到一个弓和一个剑的雕像，小太郎把这两个雕像放在台上，洞穴的门就会打开。进入后发现有很多尸体，和一些红色的虫，突然有一位老人出来，他就是凤葬异轩。他告诉主角这些就是令死人复活，令活人迷失理智的反魂虫，说过了话后，凤葬异轩就与小太郎决战了。

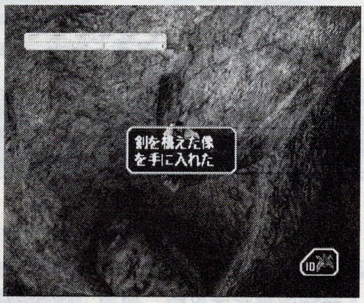




攻略重点

进入洞穴后，玩家首先要取得弓和剑的雕像，然后把两个雕像放在石台上，才能把大门打开，击倒三只魔物后，就可与第三话的BOSS决战。他主要会使用魔法来攻击，一击中他，他就会立即闪身转移到另一个地点，由于他使用魔法的速度很快，所以玩家斩了他一剑后，就要立即躲避，特别注意他的雷电攻击，因为被打中的话，就会扣除近一半的体力。击倒他后，要在三分钟之内逃离洞穴，在逃走时会遇到变身后的异轩，只要把他困死角狂斩，不费吹灰之力就可将他击倒。击倒他后，可得到“岚运”和“童子切”。





第四话　袭来

故事

小太郎从地下洞窟内得知，抹那番是利用反魂虫来令死尸复活，借此聚集兵力。回到村庄后，见到村民受到一群魔物袭击，小太郎为了保护故乡，拔出刀，来一个魔物大屠杀。在大屠杀中，小太郎找到一把生了锈的刀，并回想起红对他说的话，有刀剑问题就到锻冶屋找她。小太郎在前往锻冶屋时，遇到一名剑客，剑客要小太郎到“严流之沙滩”与他决一死战，当时小太郎并没有理会他，只是继续赶路。途中见到服装店的老板金右卫门受到魔物袭击，小太郎上前协助，金右卫门为了报答小太郎，可在这里更换衣服。终于来到了锻冶屋，由于打磨刀需要一定的时间，小太郎也十分担心好友雪之”的安危，于是就把刀留下，赶去小泉道场。





攻略重点

在大屠杀中，如果玩家能干掉200人以上，就可到“城下的村庄”更换衣服；干掉250人以上，就可与剑客无三四决战，胜利后可得到“小鸟丸”，也可使用二刀流，但不建议立即与他决战，因为除了武器不够强之外，在第六话的“严流之沙滩”有三个“南蛮渡来之丸药”；击倒300人以上就可立即得以一把生锈刀，在第四话交给锻冶屋，到了第六话就会完成打磨，成为小太郎的最强武器“日本”。

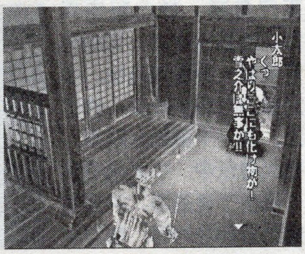




第五话　亲友

故事

小太郎到了小泉道场，发觉在道场内有很多魔物，更担心雪之助的安危。小太郎在道场的房间内取得“正宗”后，立即赶到练习场地，终于见到雪之助。可是雪之助的行为却有点反常，原来雪之助已为抹那蕃的城主效力，而且还被反魂虫所控制，到了这个地步，小太郎不得不把雪之助击倒。雪之助在死前清醒了过来，说在决斗之前他已被反魂虫所控制，被桐生所利用，雪之助死了，小太郎立誓要将城主击倒。

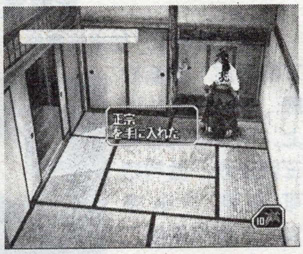






攻略重点

玩家向小泉道场的方向前进，会自动进入第五话，在“小泉道场”的剑架上就可找到正宗。正宗的刀身短且轻巧，是一把重速度的武器。第五话的BOSS是主角的好友雪之助，他的攻击和防御都十分强，在后期会转换招式为居合，不停闪避来引诱他攻击，然后再作出反击是一个较佳的方法。击倒雪之助后，可得到“村正”和使用居合剑法。



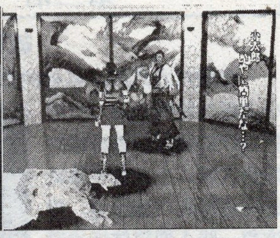
第六话　黄泉路

故事

小太郎在攻打抹那城前，到了锻冶屋，这把生锈刀也终于完成了打磨，成为了小太郎的最强武器“日本”。小太郎来到了严流之沙滩与无三四决战，击倒无三四后，就取得了二刀流专用的“小鸟丸”，这样小太郎就可攻打抹那城了。在城内会取得一把剑“凤凰”，虽然城内的敌人很强，但小太郎终于到了城的顶部。当他到达城顶时，莉已把桐生击倒，小太郎觉得有点奇怪，难道这么容易就结束了吗？果然桐生再次站起来，变成了一只六爪魔物，手持不同的武器，小太郎立即拔剑与他战斗。

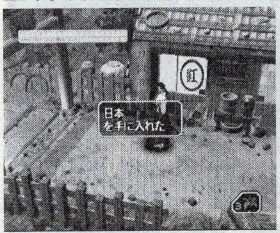


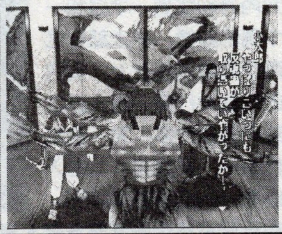




攻略重点

到了这时已是游戏的尾声，玩家可返回锻冶屋，取回最终武器“日本”。也可到严流之沙滩与无三四决战。进入抹那城后，在抹那城还会找到剑“凤凰”。第六话的BOSS是变身后的桐生玄堂有六个爪，可以使用不同的武器。玩家要注意他的全方位攻击，当他使用普通攻击时，立即以闪避攻击的方法来攻击他。

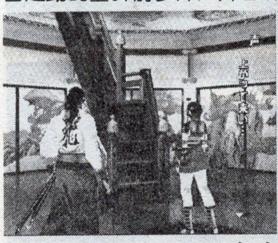


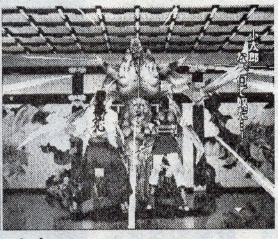


最终话天翔

故事

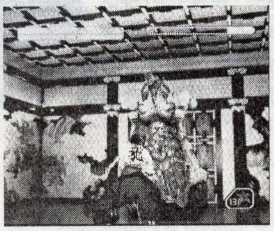
小太郎击倒桐生后，房间内就会出现一条秘密楼梯，在城的密室内遇到了抹那蕃的最终BOSS幽鬼藏人。幽鬼也觉得十分意外，一个流浪者和一个忍者，就能破坏他的计划？幽鬼十分愤怒，而且还使用反魂虫的力量，使自己变身成为一支蜘蛛形状的魔物，最终的决战终于来临。小太郎叫莉暂时退后，这只妖怪十分厉害，还会发射激光，小太郎凭着精湛的剑技，最后终于把幽鬼击倒。抹那城也开始倒塌，小太郎与莉一起跳进海中。小太郎来到了小泉雪之助的墓碑前参拜，并告诉他大仇已报可以安息了。





攻略重点

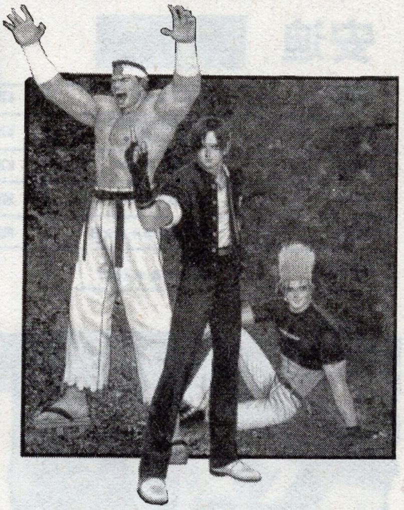
最终话的目标是要击倒最终BOSS幽鬼藏人，玩家可随意选择角色与他决战。敌人会使用激光来攻击，被激光击中的地方会燃烧，当BOSS的身体出现雷电时，处于无敌状态，这时候攻击他是没有用的。



THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999

DC	出品公司：SNK 游戏类型：FGT

搏击王 DREAM MATCH 1999



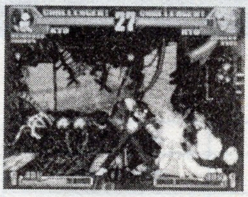
主人公队

百式・鬼焼き	→↓↘+XorY
R.E.D KicK	←↓↙+AorB
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+AorB
七拾五式　改	↓↘→+A・AorB・B
百拾四式・荒咬み	↓↘→+X

百弐拾八式・九傷	<荒咬み>動作中 ↓↘→+XorY
百弐拾七式・八錆	<荒咬み>動作中 →↘↓↙←+XorY <荒咬み→九傷>動作中XorY
百弐拾五式・七瀬	<荒咬み→九傷or八錆>動作中 AorB
外式・砌穿ち	<荒咬み→八錆>動作中XorY
百拾五式・毒咬み	↓↘→+Y
四百壱式・罪詠み	<毒咬み>動作中 →↘↓↙←+XorY
四百弐式・罰詠み	<毒詠み>動作中→+XorY
九百拾式・鵺摘み	↓↙←+XorY
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+XorY
最終決戦奥義"無式" (三神技の壱)	↓↘→↓↘→+XorY

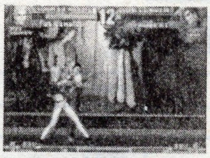


草薙京



二阶堂红丸



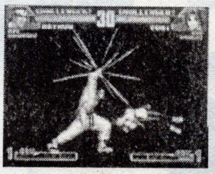


雷靭拳	↓↘→+XorY
空中雷靭拳	跳跃中↓↘→+XorY
真空片手駒	↓↙←+AorB
スーパー稲妻キック	→↓↘+AorB
居合い蹴り	↓↘→+AorB

反動三段蹴り	→↘↓↙←+AorB
紅丸コレダー	接近 →↘↓↙←→+XorY
雷光拳	↓↘→↓↘→+XorY
エレクトリッガー	接近 →↘↓↙←×2+XorY

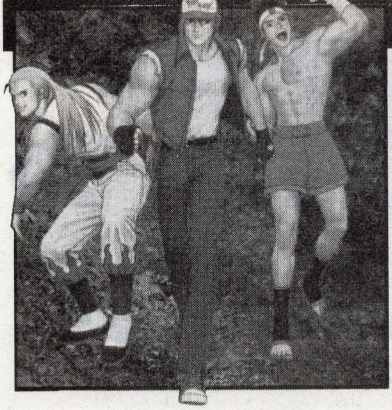
大门五郎





地雷震	→↓↘+XorY
超受け身	↓↙←+AorB
雲つかみ投げ	←↙↓↘→+X
切り株返し	←↙↓↘→+Y
天地返し	接近 →↘↓↙←→+XorY
超大外刈り	接近 →↓↘+AorB
根っこ返し	↓↘→+AorB
裏投げ	→↘↓↙←→+AorB
地獄極楽落とし	接近 →↘↓↙←×2+XorY
嵐の山　根っこ抜き	接近 ←↙↓↘→×2+AorB
続・切り株返し	<根っこ抜き>動作中 ←↙↓↘→+AorB
ぶっこ抜き裏投げ 続・天地返し(MAX時)	<続・切り株返し>動作中 →↓↘+AorB

饿狼传说队

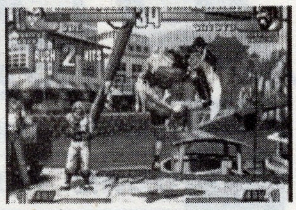


泰利



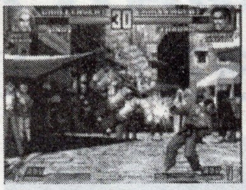
ハーンナックル	↓↙←+XorY	ハワータンク	→↓↘+AorB
ハワーウェイブ	↓↘→+XorY	ハワーチャーシ	←↙↓↘→+XorY
クラックシュート	↓↙←+AorB	バワーゲイザー	↓↙←↙→+XorY
ライシンクタックル	→↓↘+XorY	ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→+AorB





东丈

ハリケーンアッハー	←↙↓↘→+XorY
爆裂拳	XorY連打
爆裂フィニッシュ	<爆裂拳>中↓↘→+XorY
タイガーキック	→↓↘+AorB
スラッシュキック	←↙↓↘→+AorB
黄金のカカト	↓↙←+AorB
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+XorY
爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←+XorY

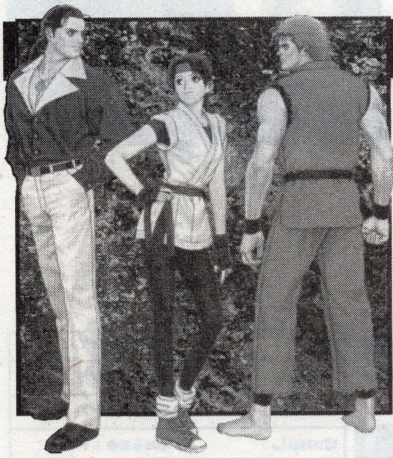


安迪



斬影拳	↙→+XorY	幻影不知火	跳跃中↓↘→+AorB
我弾幸	<斬影拳>击中时 ↓↘→+XorY	幻影不知火　下顎	<幻影不知火>着地中　XorY
飛翔拳	↓↙←+XorY	幻影不知火　上顎	<幻影不知火>>着地中　AorB
昇龍弾	→↓↘+XorY	超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+AorB
突破弾	←↙↓↘→+AorB	飛翔流星拳	↓↘→↓↘→+XorY
撃壁背水掌	接近 ←↙↓↘→+XorY		

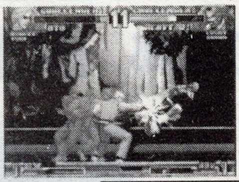
龙虎之拳队



坂崎良



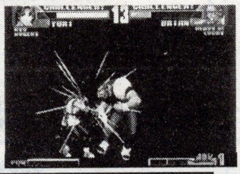
虎煌拳	↓↘→+XorY	猛虎　雷神刚	↓↙←+XorY
虎咆	→↓↘+XorY <猛虎　雷神刚>击中时→↓↘+XorY	猛虎　雷神刹	↓↘→+AorB
飛燕疾風脚	→↘↓↙←+AorB	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+XorY
極限流連舞拳	接近 ←↙↓↘→+XorY	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→ XorY
		天地覇煌拳	↓↘→↓↘→+XorY





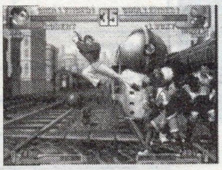
坂崎尤利

虎煌拳	↓↘→+XorY
空牙	→↓↘+XorY
真空牙	<重空牙> 着地時→↓↘+XorY
雷煌拳	↓↘→+AorB
飛燕疾風拳	↓↙←+XorY
飛燕旋風脚	↓↙←+AorB
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+AorB
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→XorY
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→+XorY





罗伯特



龍撃拳	↓↘→+XorY		
龍牙	→↓↘+XorY	龍斬翔	→↓↘+AorB
飛燕旋風脚	→↘↓↙←+AorB	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+XorY
飛燕龍神脚	跳跃中↓↙←+AorB	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→ XorY
極限流連舞脚	接近←↙↓↘→+AorB	無影疾風重段脚	↓↘→↓↘→+AorB

怒队



利昂娜



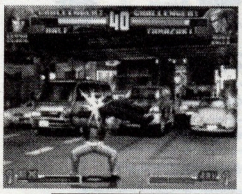
ムーンスラッシャー	↓ 蓄 ↑+XorY
クランドセイハー	← 蓄 →+AorB
グライティングハスター	<重グランドセイバー.>動作中 →+B
Xキャリバー	↓ 蓄 ↑+AorB
ボルテックランチャー	← 蓄 →+XorY
アイスラッシャー	↓↙←+XorY
イヤリング爆弾	↓↙←+AorB
Vスラッシャー	跳跃中 ↓↘→↘↓↙←+XorY
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→+AorB
グラビティストーム	↓↘→↓↘→+XorY



拉尔夫



バルカンハンチ	XorY連打
ガトリングアタック	← 蓄 →+XorY
急降下爆弾ハンチ	↓ 蓄 ↑+XorY 跳跃中 ↓↘→+XorY
スーハーアルゼンチンハックブリーカー	接近←↙↓↘→+AorB
ラルフキック	← 蓄 →+AorB
バリバリバルカンバンチ	↓↘→↘↓↙←÷XorY
馬乗りバルカンバンチ	↓↙←↙↓↘→+AorB
ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→+XorY



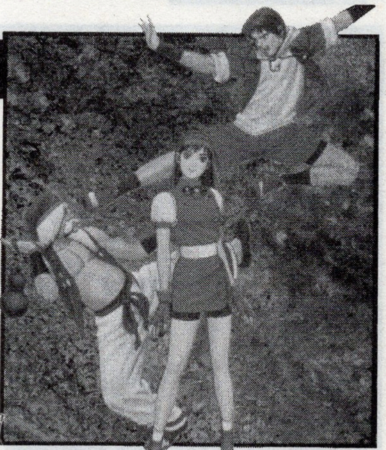
克拉克





ハルカンバンチ	XorY連打
ナバームストレッチ	→↓↘+XorY
スーバーアラビアンバーグラリーハックブリーカー	←↙↓↘→+X
ローリングクレイドル	←↙↓↘→+Y
フランケンシュタイナー	→↓↘+AorB
スーハーアルゼンチンハックブリーカー	接近←↙↓↘→+AorB
フラッシングエルボー	<必殺投>動作中 ↓↘→+XorY
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	接近 →↘↓↙←×2÷XorY
ランニングスリー	←↙↓↘→×2+AorB

超能力队



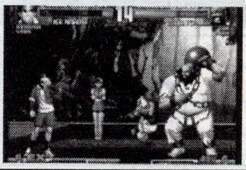
麻宫雅典娜



サイコボールアタック	↓↙←+XorY
フェニックスアロー	跳跃中↓↙←+AorB
サイコリフレクター	→↘↓↙←+A
ν（ニュウ）サイコリフレクター	→↘↓↙←+B
サイコソード	→↓↘+XorY
空中サイコソード	跳跃中→↓↘+XorY
サイキックテレポート	↓↘→+AorB
スーバーサイキックスルー	接近←↙↓↘→+XorY
シャイニングクリスタルビット	→↘↓↙←×2÷XorY
クリスタルシュート	<シャイニングクリスタルビット>動作中↓↙←+XorY
空中シャイニングクリスタルビット	跳跃中 →↘↓↙←×2+XorY
空中クリスタルシュート	<空中シャイニングクリスタルビット>動作中↓↙←+XorY
フェニックスファングアロー	跳跃中↓↘→↓↘→+AorB

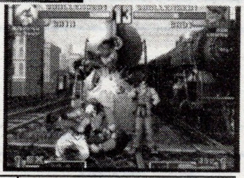
椎拳崇





镇元斋





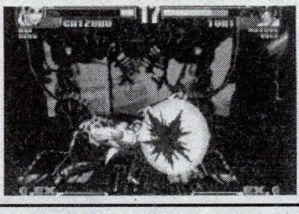
超球弾	↓↙←+XorY
龍顎砕	←↓↙+AorB
龍連牙・地龍	←↙↓↘→+X
龍連牙・天龍	←↙↓↘→+Y
龍爪撃	跳跃中↓↙←+XorY
龍連打	接近↓↘→+XorY
神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+A
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+B
仙氣発勁	接近↓↘→↓↘→+XorY
肉まん	↓↙←↓↙←+XorY

瓢箪撃	↓↙←+XorY
柳燐蓬莱	→↓↘+XorY
回転的空突拳	←↙↓↘→+AorB <酔管巻翁>中→+AorB <望月酔>中→+AorB
酔管巻翁	↓↓+XorY
超襲 鯱 魚	<酔管巻翁>中→+XorB
望月酔	↓↓+AorB
龍蛇反 翻	<望月酔>中↑+A
鯉魚反 翻	<望月酔>中↑+B
鬼酔酒	↓↘→+XorY
轟欄炎炮	↓↘→↓↘→+XorY
轟炎招来	↓↘→↘↓↙←+XorY

女性格斗家队



百活・天神の理	→↓↘+XorY	裏面八拾伍活・零技の礎	↓↙←↙↓↘→+XorY
弐百拾弐活・神速の祝詞	→↘↓↙←+XorAorYorB	裏面壱活・三籟の布陣	↓↘→↓↘→+AorB
弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞	<神速の祝詞>動作中 ↓↙← XorAorYorB		
百八活・玉響の瑟音	↓↘→+XorY		
二百拾弐活 乙式・頂門の一針	↓↓+XorAorYorB		

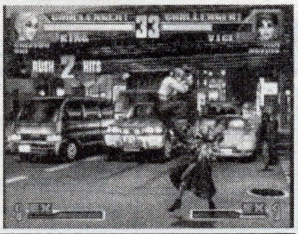


神乐千鹤





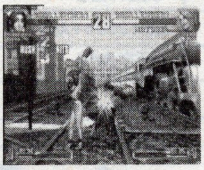
KING





不知火舞

花蝶扇	↓↘→+XorY		
龍炎舞	↓↙←+XorY	白鷺の舞	→↓↘+XorY
飛翔龍炎陣	→↓↘+AorB	超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+AorB
必殺忍蜂	←↙↓↘→+AorB	鳳凰の舞	↓↙←↓↙←+XorY
ムササビの舞	↓蓄↑+XorY 跳跃中↓↙←+XorY	水鳥の舞	↓↘→↓↘→+XorY



ベノムストライク	↓↘→+AorB	サプライズローズ	→↓↘+XorY
ダブルストライク	↓↘→↓↘→+AorB	ミラージュキック	→↘↓↙←+XorY
トラップショット	→↓↘+AorB	イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+AorB
トルネードキック	→↘↓↙←+AorB	サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←+AorB

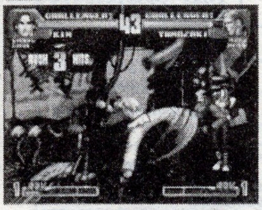
金家藩队



飛燕斬	↓蓄↑+AorB	流星落	←蓄→+AorB
半月斬	↓↙←+AorB	空砂塵	↓蓄↑+XorY
飛翔脚	跳跃中↓↘→+AorB	覇気脚	↓↓+AorB
		三連撃	↓↙←+XorY(3回連続)
		鳳凰脚	↓↙←↙→+AorB
		空中鳳凰脚	跳跃中↓↙←↙→+AorB
		鳳凰天舞脚	跳跃中↓↘→↘↓↙←+AorB

金家藩





蔡宝奇

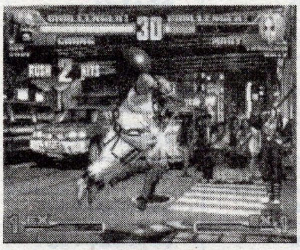




竜巻疾風斬	↓蓄↑+XorY
飛翔空裂斬	↓蓄↑+AorB
飛翔脚	跳跃中↓↘→+AorB
旋風飛猿刺突	←蓄→+AorB
方向転換	<旋風飛猿刺突or飛翔空裂斬> 動作中 方向＋键
疾走飛翔斬	←蓄→+XorY
回転飛猿斬	↓↙←+XorY
奇襲飛猿突き	<回転飛猿斬>動作中XorY
真！ 超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←×2+XorY
鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+AorB

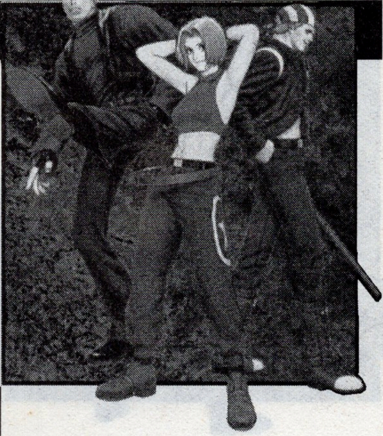
陈国汉





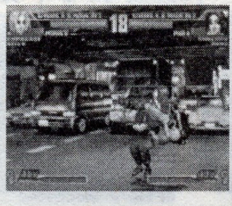
鉄球粉砕撃	←蓄→+XorY
鉄球大回転	XorY 連打
鉄球飛燕斬	↓蓄↑+AorB
大破壊投げ	接近中→↘↓↙←→+XorY
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+XorY
鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→+XorY

'97 特别队



玛丽





スピンフォール	↓↘→+AorB	M．タイフーン	接近→↘↓↙←×2+AorB
M．スパイダー	↓↘→+XorY	M．スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←+XorY
ストレート・スライサー	←タメ→+AorB	M．ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→+AorB
クラブ・クラッチ	<ストレート・スライサー> 击中时↓↘→+AorB		
バーチカル・アロー	→↓↘+AorB		
M．スナッチャー	<バーチカル・アロー> 击中时→↓↘+AorB		
M．リバースフェイスロック	↓↙←+A		
M．ヘッドバスター	↓↙←+B		
バックドロップ・リアル	接近→↘↓↙←→+XorY		

山崎龙二



		裁きの匕首	→↓↘+XorY
蛇使い　上段	↓↙←+X	爆弾パチキ	接近→↘↓↙←→+XorY
蛇使い　中断	↓↙←+A	ヤキ入れ	→↓↘+A
蛇使い　下段	↓↙←+Y	砂かけ	→↓↘+B
サドマゾ	←↙↓↘→+AorB	ギロチン	↓↘→↓↘→+XorY
倍返し	↓↘→+XorY	ドリル	接近→↘↓↙←×2+XorY



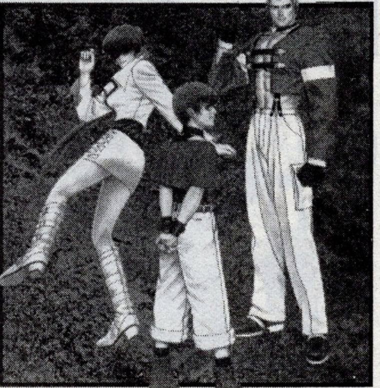
比利





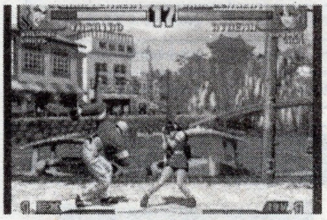
三節棍中段打ち	←↙↓↘→+XorY	火龍追撃棍	↓↙←+A
火炎三節棍中段打ち	<三節棍中段打ち>击中时 ↓↘→+XorY	水龍追撃棍	↓↙←+B
旋風棍	X連打	旋円殺棍	→↓↘+XorY
集点連破棍	Y連打	超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+XorY
強襲飛翔棍	→↓↘+AorB	大旋風	↓↘→↓↘→+XorY

大蛇队



七枷社



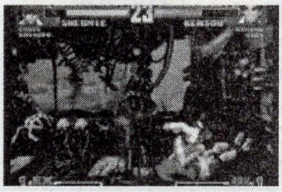


ミサイルマイトバッシュ	→↘↓↙←+XorY
アッパーデュエル	→↓↘+XorY
スレッジハンマー	↓↙←+AorB
ジェットカウンター	←↙↓↘→+XorY
ジェットカウンター・スティル	<ジェットカウンター> 击中时↓↘→+XorY
ミリオンバッシュストリーム	↓↙←↙↓↘→ +XorY
ファイナルインパクト	↓↘→↓↘→ +XorY

シェルミースパイラル	接近←↙↓↘→+XorY	シェルミークラッチ	→↓↘+AorB
シェルミーホイップ	↓↙←+XorY	シェルミーキュート	必殺投動作中↓↘→+AorB
シェルミーシュート	←↙↓↘→+AorB	シェルミーフラッシュ	接近→↘↓↙←×2+XorY
アクセルスピンキック	↓↙←+AorB	シェルミーカーニバル	接近←↙↓↘→×2+XorY

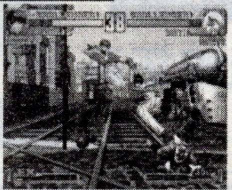
谢尔美





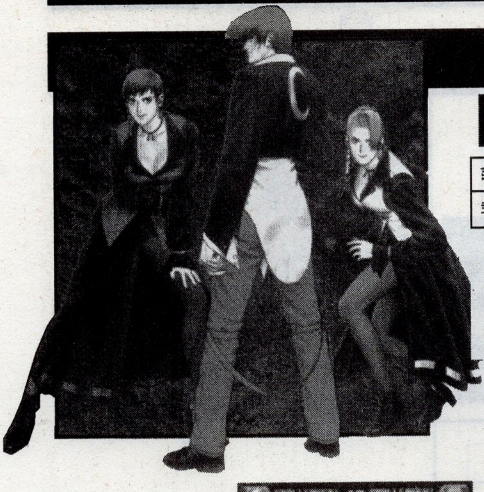
克里丝





スライドタッチ	↓↘→+XorY		
ハンティングエア	→↓↘+AorB	スクランブルダッシュ	↓↘→+AorB
シューティングダンサー・スラスト	→↘↓↙←+XorY	ディレクションチェンジ	→↓↘+XorY
シューティングダンサー・ステップ	→↘↓↙←+AorB	ツイスタードライブ	↓↙←↓↙←+AorB
グライダースタンプ	跳跃中↓↘→+AorB	チェーンスライドタッチ	↓↘→↓↘→+XorY

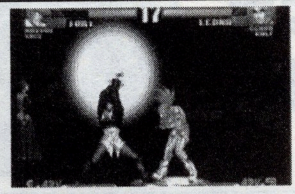
八神队





八神庵

百式・鬼焼き	→↓↘+XorY	百弐拾七式・葵花	↓↙←+XorY(3回連続)
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+AorB	屑風	接近 →↘↓↙←→+AorB
		百八式・闇払い	↓↘→+XorY
		三百拾壱式・爪櫛	→↓↘+AorB
		禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+XorY
		裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↙→+XorY







维丝

アウトレイジ	↓↙←+AorB
レイウナス	跳跃中↓↙←+AorB
コアフェスト	接近 →↘↓↙←→+XorY
ディーサイド	←↙↓↘→+AorB
ブラックンド	接近 ←↙↓↘→+XorY
メイヘム	↓↙←+XorY
ミサンスロウプ	<ブラックンドorメイヘム> 動作中　↓↘→+XorY
ネガティブゲイン	接近 →↘↓↙←×2+AorB
ウイザリング　サーフェス	↓↘→↓↘→+XorY



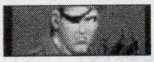


麦瑟琳

デスロウ	↓↙←+XorY(3回連続)	サクラリッシ	→↓↘+XorY
メタルマサカー	↓↙←+AorB	エボニーティアーズ	↓↘→↘↓↙←+XorY
デスヘアー	↓↘→+XorY	ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+AorB
ティーサイト	←↙↓↘→+AorB	ノクターナル　ライツ	↓↘→↓↘→+XorY

老人队





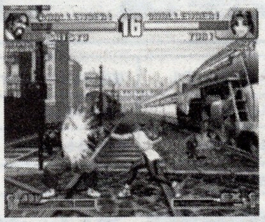
海德恩

クロスカッター	← 蓄 →+XorY	ストームブリンガー	接近 →↘↓↙←+XorY
ムーンスラッシャー	↓ 蓄 ↑+XorY	キリングブリーカー	→↘↓↙←+AorB
ネックローリング	↓ 蓄 ↑+AorB	ファイナルブリンガー	↓↘→↓↘→+XorY
		ハイデルンエンド	↓↙←↙↓↘→+AorB



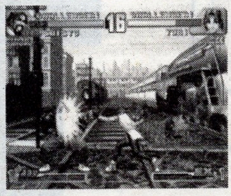


草薙柴舟



百八式・闇払い	↓↘→+XorY
百式・鬼焼き	→↓↘+XorY
四百弐拾七式・神懸	→↘↓↙←+AorB
百拾式・鉈車	→↓↘+AorB
七百弐拾式・炎重	↓↙←+XorY(連続2回)
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+XorY
千百弐拾七式・都牟刈	↓↘→↓↘→+XorY





坂崎拓马

虎煌拳	↓↘→+XorY	覇王至高拳	→←↙↓↘→XorY
暫烈拳	→←→+XorY	猛虎　舞頼岩	↓↙←+XorY
飛燕疾風脚	↙ 蓄 →+AorB	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+XorY
翔乱脚	接近 →↘↓↙←+AorB	真・鬼神撃	接近 ↓↘→↓↘→+XorY

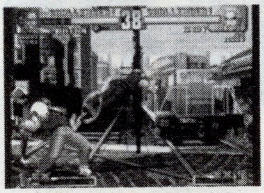
美国运动队

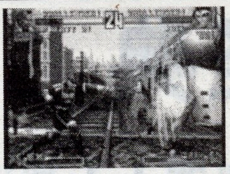


ブライアントルネード	←↙↓↘→+XorY	スクリューボディプレス	跳跃中↓↘→+XorY
ハイパータックル	←↙↓↘→+AorB	ブライアンハンマー	↓↙←+XorY
		タイガードライバー	<ブライアンハンマー>击中时←↙↓↘→+XorY
		サムライボム	<タイガードライバー>動作中↓↓+XorY
		ショルダーバックブリーカー	<タイガードライバー>動作中↓↓↓+AorB
		バスター&ボム	<ショルダーバックブリーカー>動作中↓↑+XorY
		ダブルハンマー	<ブライアンハンマー>击中时↓↙←+XorY
		DDT	<ダブルハンマー>動作中↓↙←+XorY
		ロケットタックル	→↓↘+AorB
		ビッグバンアタック	↓↘→↓↘→+AorB
		アメリカンスーパーノヴァ	↓↘→↓↘→+XorY



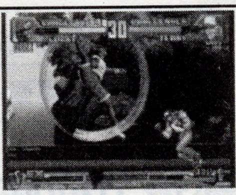
布朗





鲁克





デスハウンド	↓↘→+XorY	デスシュート	↓↓+XorAorYorB
ラッキー[illegible]ション	↓↘→+AorB	デスヒール	→↓↘+AorB
サイクロンブレイク	↓↙←+AorB	ヘルバウンド	↓↘→↓↘→+XorY
デスタンク	↓↙←+XorY	ラッキードライバー	↓↘→↓↘→+AorB



哈迪・D！

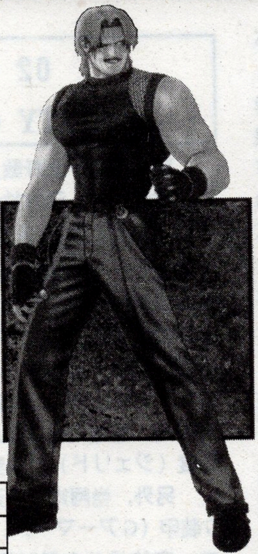
R・S・D	↓↘→+XorY
ブラストアッパー	↓↘→+AorB
ソウルフラワー	↓↙←+AorB
シャドー	↓↓+XorY
タッキングコンビネーション	↓↙←+XorY(連続2回)
ダンシングビート	接近→↓↘+XorY
D・クレイジー	↓↙←↙↓↘→+XorY
D・クレイジーマグナム	↓↘→↓↘→+XorY

特别人物

鲁卡尔







烈風拳	↓↘→+XorY
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→+XorY
ジェノサイドカッター	→↓↘+AorB
ダークバリヤー	↓↘→+AorB
ゴッドプレス	→↘↓↙←+XorY
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←+XorY
デッドエンドスクリーマー	↓↘→↓↘→+AorB

矢吹真吾







百式・鬼焼き　未完成	→↓↘+XorY
百拾四式・荒咬み　未完成	↓↘→+X
百拾五式・毒咬み　未完成	↓↘→+Y
百壱式・朧車　未完成	↓↙←+キック
真吾キック	←↙↓↘→+AorB
真吾謹製　オレ式・月肘	↓↙←+XorY
真吾謹製　オレ式・[illegible]研き	接近→↓↘+AorB
外式・駆け鳳麟	↓↘→↓↘→+XorY
バーニングSHINGO	↓↙←↙↓↘→+XorY



超级机器人大战大圣典

PS	出品公司：BANPRESTO
	游戏类型：SLG

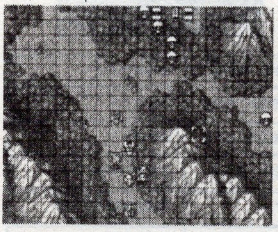
“第二次超级机器人大战”前半部情节彻底攻略

01　救出Z高达！
Z-GUNDAM TO THE RESCUE

获胜条件：全歼敌人
败北条件：己方被全部消灭

向着山区基地前进！

由于是初次交锋，敌人不敢轻举妄动，只派了些小卒前来试探。我方由高达（ガンダム）、三一万能侠（ゲッター）、铁甲万能侠（マジンガー）组成先头部队，向地图上方的敌基地发起攻击。我方攻势凌厉，敌方渐渐招架不住，急忙派夏亚（シャア）前来增援，我方在击倒敌方的泰尼姆（デニム）和金（ジーン）之后，夏亚也就自动撤退了。夏亚是战斗力很强的敌人，它想走就放它走，不必穷追。如果非要击倒它，可让三一万能侠和高达作为主力，包围夏亚，群起而攻之，或许能够拿下这场战斗。不过，夏亚的躲避动作很灵活，稍有疏忽它就会转守为攻。因此，进攻之前最好存记录。



敌人人数不多。向敌基地发起冲锋！



夏亚非常灵活，除了阿姆罗能击中它之外，谁也不是它的对手

提示

- 金和自军接近时发生情节。
- 金和自军战斗时发生情节。
- 阿姆罗（アムロ）和夏亚交战时，发生会话情节。
- 获胜后，原来的卡美尤（カミーユ）成了伙伴。

02　谋略之町
CITY OF INTRIGUE

获胜条件：全歼敌人
败北条件：己方被全部消灭

对猛攻敌人的ゲッターQ进行增援

ゲッターQ和自军经过一场战斗后，就自动成了NPC。战斗结束时如果它还活着，从下一场战斗开始，它就作为自军的机体出战。它作战非常勇猛，一直在向敌军发动不间断的猛攻。但如果不给予支援，立刻就会被敌人击倒。因此，机动性强的Z高达和ゲッター1应马上前去增援，冲向敌阵，击退向这架机体靠近的敌人。特别要尽早击倒杰利度（ジェリド）和格灵哥（カクリコン）这两个强敌。

另外，当阿姆罗到达X41、Y01点时，高达就能变形成G装甲（Gアーマー）。序盘中，它的战斗力足以影响战局，一定要得到它。



让阿姆罗换乘机动性强的G装甲

提示

●第三回合，德克撒斯牛仔（テキサスマック）出现成为同伴。

●ゲッターQ成为自军的NPC。

●阿姆罗到达X41、Y01点时，凯依（カイ）出现。全部战斗结束后，高达就能变形成G装甲。

●杰利度的HP降到30%以下时，便会撤退。

●全部战斗结束时，若ゲッターQ没牺牲，就成为伙伴。

03 攻占达卡尔（ダカールの制圧）

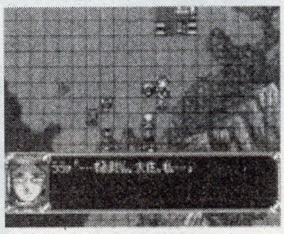
CONQUER DAKAR

获胜条件：全歼敌人

败北条件：己方被全部消灭

阿姆罗能说得拉拉（ララァ）吗？

首先击败背后的ザク和海中的ハイゴック。得手后，再转而进攻敌基地。如果阿姆罗说得了拉拉，当场她就会欣然同意成为伙伴。拉拉乘坐的エルメス装备着射程达7格的ビット，战斗力很强。如果听任她加入敌方阵营，将会给今后的战斗带来极大困难。一定要把她争取过来。



如果说得拉拉成为伙伴，就等于取得了战斗的胜利

要提防的敌机体

·夏亚专用ザクII

这架机体的弱点是射程近。用MS的光束枪或エルメス的ビット，从它的射击程以外攻击它，能轻松地击倒它。不过，夏亚受到拉拉的攻击，内心受到的打击更沉重……。



提示

●刚开始时，拉拉和夏亚会话。

●阿姆罗和拉拉战斗，发生会话情节。

●阿姆罗说得拉拉，成为伙伴

04 迅速后撤（ストライク・バック）

STRIKE-BACK

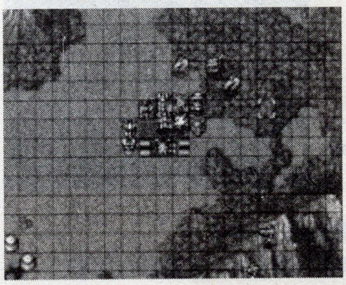
获胜条件：全歼敌人

败北条件：己方被全部消灭

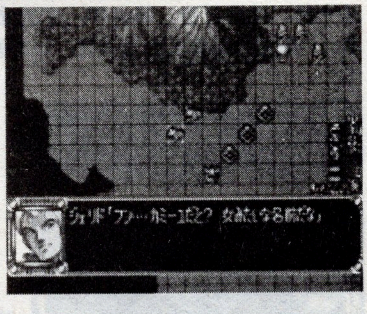
敌人从四面八方包围了过来

敌兵从四周包围了上来，马士文（マシュマー）率领的敌增援部队也赶到了。双方剑拔弩张，情势危急。自军最好将部队部署到基地上，充分利用地形的掩护，迎击敌人。在基地上作战时，每一回合都要恢复HP和EN，防御力也要提高10%。这样就能使自军处于有利地位。

敌军中火力最强的是杰利度、格灵哥操纵的マラサイ、黑色三连星的三台ドム和马士文操纵的ズサ，共计6架机体。如果被它们连续围攻，将十分危险。使用自己的强力武器和“热血”，抢先一步，就能打破敌人的围攻。



在基地上排兵布阵，准备痛击来犯之敌



卡美尤和杰利度兵戎相见，可别错过这个情节！

提示

●卡美尤与杰利度交战，及击倒格灵哥时，发生情节。

●格灵哥被击倒时杰利度也在场时，发生情节。

●马修（マッシュ）、奥鲁迪卡（オルテガ）被击倒时，佳亚（ガイア）如果在场，将发生情节。

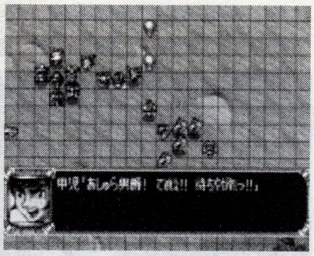
●战斗结束后，花（ファ）成了伙伴，而弓·香华（さやか）离开了队伍。部队换乘亚加玛战舰（アーガマ）。

05 背叛的荒野（裏切の荒野）
WILDERNES OF TREASON

获胜条件：全歼敌人
败北条件：己方被全部消灭

放弃攻击ビグ・ザム

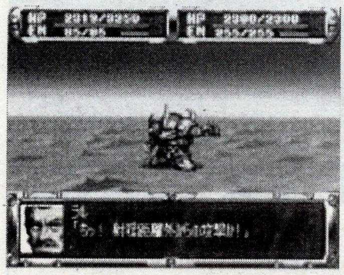
进入沙漠，机体的机动能力大幅度下降。特别是铁甲万能侠行动迟缓已到了致命的地步，必须装备高性能助推器才能出战。作为NPC出战的凤（フオン），操纵着精神力高达（サイコガンダム），战至第3 回合，被修罗男爵（あしゅら男爵）和德兹鲁（ドズル）带走了。按目前的实力对比，要想战胜德兹鲁驾驶的ビグ・ザム是不可能的。勉强进攻只能使自己受伤。它不退去，就不要靠近它。其它的敌人都是小卒，德兹鲁一撤退，就把它们全收拾掉。让阿姆罗和卡美尤制服敌增援部队赖巴（ランバ=ラル）。



没办法抢回凤。大家无奈地目送她被带走了

要提防的机体グフ

グフ本身不是一架非凡的机体，但操纵它的赖巴，技术全面，无懈可击。战斗中，它的命中率高，躲避率也高。用超级系机体和它对战时，一定要用“集中”或“必中”。



用高达或F91出战时，从敌人的射程之外就能发动攻击

提示

●战前，凤和队伍会合。
●战斗开始时，卡美尤和凤（NPC）自动出击。
●凤和德兹鲁交战，发生会话情节。
●战至第3 回合，ビグ・ザム或精神力高达的HP降至6 0％以下时，修罗男爵出现。他带走了凤，ビグ・ザム也一同撤退。

06 破坏敌要塞（敌要塞を破坏せよ）
DESTROY THE FORTRESS

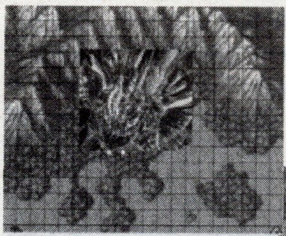
获胜条件：攻入敌要塞或全歼敌人
败北条件：己方被全部消灭

风之魔装机神、サイバスター登场。

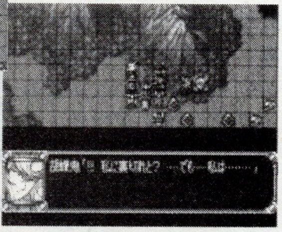
敌基地内设置了1 2 座炮台。靠近时，行动稍有不慎，就会捅了马蜂窝。战至第六回合，サイバスター会摧毁全部炮台。在那之前，不要靠近敌基地，可专门攻击基地外的敌机体。

这场战斗中遇到的最强之敌是布兰（ブラン）乘座的アッシマー。交战时间过长，自军必定遭受严重创伤。但是当它的H P 降至不足一半时，就会撤退。只要自军使用“热血”，连续打击敌人，就能尽早结束战斗。

敌军阵营中有个蝴蝶鬼，当它的HP降至30%以下时，龙马可进行说得。可是，就算争取过来，不久也会离队而去。因此，也可击倒它，获得道具和经验值。



目前还不能和サイバスター结成伙伴



和蝴蝶鬼结成伙伴后，立刻恢复HP

要提防的机体アッシマー

装甲极厚。未经强化的武器，根本无法击穿它。用强化后的高热火焰（ブレストファイアー）和三一光线（ゲッタービーム）能够奏效。



即使只是削去敌人HP的一半，也极为费力

提示

●第7回合，サイバスター冲入敌基地。
●メカ蝴蝶鬼HP30%以下时，用龙马可进行说得，成为同伴。
●アッシマーHP50%以下时，布兰撤退。

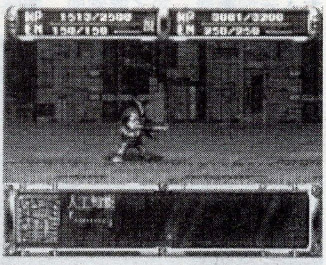
07 决斗！！ラインX1
DUEL RHINE X1

获胜条件：击毁ラインX1（ローレライ）
败北条件：己方被全部消灭

攻破敌要塞

从这场战斗开始，敌强大的机器兽开始登场了。熟悉“F”或“完结篇”的玩家，肯定认为机器兽不过是小兵罢了。但是在本作中，现阶段自军机体的战斗力依然不强。机器兽出现后，战局就变得很严峻。如想掌握战斗的主动权，事先应将Z高达和F91光束枪的火力提高2个等级。

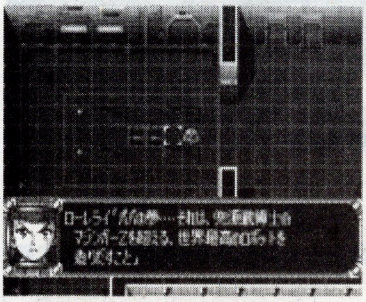
一开战，自军结成一个整体，向左侧移动，敌人也闻风而来。自军采用各个击破的战术，依次消灭冲在前面的敌人。敌ジェノバM9装备有远射程武器，靠近它时特别要注意是否已进入敌射程之内。对付敌ラインX１，则必须集中全部机体进行攻击，尽量在一回合之内将它消灭。



ジェノバM9的步枪射程达6 格，不小心靠得过近，会被击中的

EVENT CHECK
你知道罗莱依（ローレライ）吗？

罗莱依在“宿命のロボット・ラインXの歌”中登场。和游戏一样，她抛却了人类的外形，与ラインX 1 合为一体，向铁甲万能侠发起了挑战。描写罗莱依悲剧的这段插曲，是动画《マジンガーZ 》的得意之作。不了解这段历史的人，千万不要放过这一机会。



博士把她当作亲生女儿养育成人。为了报答博士，她参加了战斗

提示

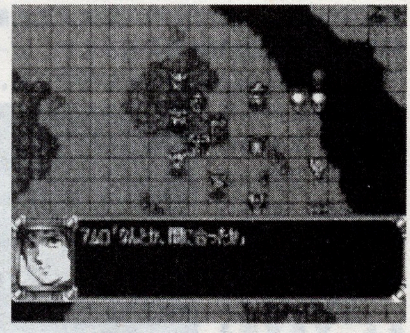
- ラインX1和甲儿交战，发生情节。
- 获胜后若拉拉还在队伍中，她将离队而去。

08 马・库伯的陷阱（マークべの罠）
MACBE'S TRAP

获胜条件：击倒ギャン（马・库伯）
败北条件：己方被全部消灭

勿靠近假グレンダイザー

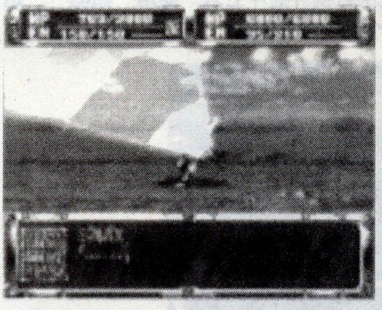
这场战斗刚开始时，自军只有一架铁甲万能侠上阵。正面的敌人是グレンダイザー，它不过是个假货，虽然装扮得很象。靠近它时会遭到攻击，自军可先朝左上角撤退，待援军到达后再开始进攻。反击一开始，先击毁紧追铁甲万能侠的敌兵，再朝ギャン所在的地方进军。



甲儿要朝着己方增援部队出现的地方撤退

EVENT CHECK
努力说得ミネルバX

如果能听从甲儿的劝说，ミネルバX就会成为队伍的成员。它的HP达6800，可以担任吸引敌人火力的任务。但是，下场战斗一结束，它就会离开队伍，真遗憾。



它和铁甲万能侠一样，也装备有高热火焰

提示

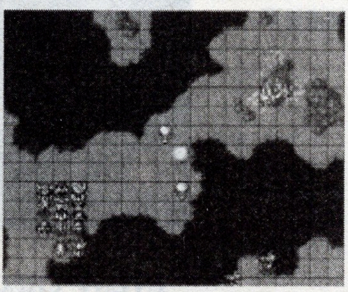
- 第一回合假グレンダイザー现出真面目。
- 甲儿去说得ミネルバX 。如能成功，就多了个伙们。 ●攻击ギャン时，グレンダイザー和大铁牛（ボスボロット）赶来增援。
- 战斗获胜后，蝴蝶鬼离队而去。

09 复仇的风暴（复讐の风）
GALE OF REVENGE

获胜条件：击倒ギャン（马·库伯）
败北条件：己方被全部消灭

当心敌方的增援导弹群

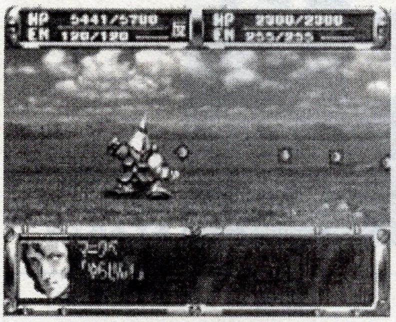
这次，战斗开始时，敌方只有一架ギャン上阵。第一回合当轮到敌人进攻时，大批敌人蜂涌而至。当初如果贸然前进，现在就将陷入敌人的包围圈了。一开战，自军应在原地构筑防线。第二回合，敌人调来了导弹，这种武器看似不起眼，可具有很优良的躲避及攻击能力。如用超级系的机体或亚加玛的地图兵器攻击它，它一晃就躲开了。于是，只有派出高达系列的机体和它较量。战斗中，ギャン固守开战时所处的阵地，不移动位置。自军先把小兵都收拾掉，最后向它发起总攻。



周围埋伏着大批敌兵。贸然前进是很危险的

要提防的机体
ギャン

原作动画片中，马·库伯仅是个阴谋家。游戏中，它变成了攻击力极强的敌人。射程达5格的ハイドポンプ，是它炫耀的武器。要从射程外猛冲上去，使用“热血”，迅速击倒它，力争一个回合之内取胜。



操纵ギャン的是马·库伯，还记得这个名字吗？

提示

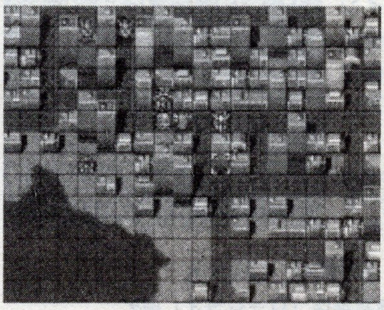
●战斗胜利后，ミネルバX离开了队伍。

10 扯线木偶·凤（マリオネット·フォウ）
MARIONNETTE FOUR

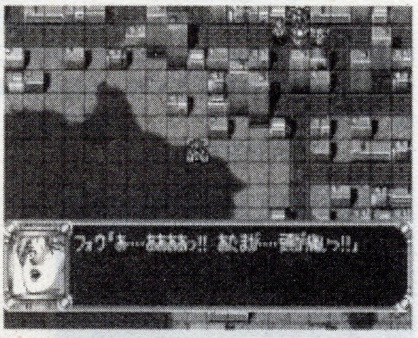
获胜条件：全歼敌人
败北条件：己方被全部消灭

说得凤

这场战斗，自军从左右两翼出击。出击地点相距甚远，迅速靠拢有很大困难。左军是自军的主力，右军由卡美尤、迪克（デューク）、捷度（ジュドー）三人组成。两面同时出击，各个击破敌军。亚加玛的地图兵器，一次就能打倒一群敌兵。巧妙运用，敌军立刻就被分割得支离破碎，溃不成军。这次战斗，凤乘坐的精神力高达，再次出阵。战至第六回合，她发生头痛的情节。卡美尤就可前去说得。但是，倘若卡美尤在第六回合之前被击毁了，将无人去说得凤。为了得到凤，要保护卡美尤。



先扫掉小兵。等待凤前来进攻



只要发生这个情节，就能说得凤了

提示

●第六回合，凤发生头痛的情节。之后，卡美尤就可前去说得。

●获胜后，捷度和西布克（シーブック）离队而去，阿斯特纳基（アストナージ）加入，机体也可改造成10个级别了。

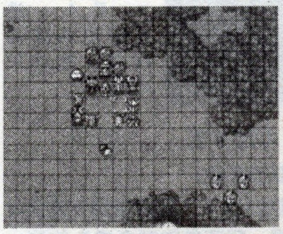
11 恐怖的最强机器人（惊异！！究极ロボ、ヴァルシオン）
SO TERRIBLE VALSION

获胜条件： 全歼敌人
败北条件： 美迪亚（ミデア）被击毁、或己方被全部消灭

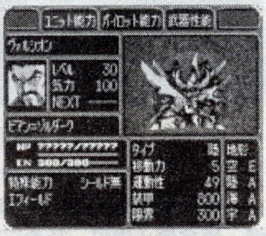
保卫美迪亚

这场战斗中，如果美迪亚被击毁，则GAME OVER。敌军深知这一点，把美迪亚作为首要攻击目标。自军应将美迪亚围在核心，严密保护。只要敌兵一靠近，就迎头给予痛击。美迪亚受伤时。马上用麦达斯（メタス）恢复。

战至第五回合，ヴァルシオン出现了。它的能力大得惊人，比以往机体的能力高出几个量级。更明确地讲，现在向它挑战，无异于自杀！除了撤退，没有任何对付它的手段。



将美迪亚围在中央，不许敌人靠近她。

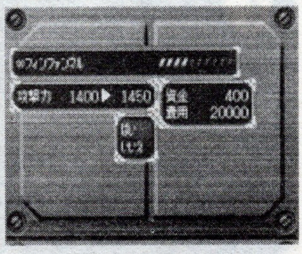


现在与ヴァルシオン交战，根本没有获胜的希望。还是正视现实，主动撤退为妙

EVENT CHECK

大批新机体入队

获胜后，能够得到サイバスター、ゲッターロボG 等强大的机体。倾囊掏出全部贮备金，强化最强的武器，装备自军。



首先购入最强的武器，然后再加强其它方面的作战能力

提示

●第七回合，ヴァルシオン撤退了。和华尔森交战，可发生情节。

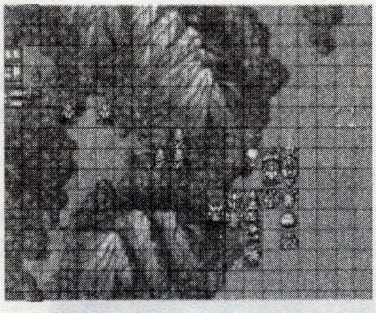
●ゲッター和ラドラ战斗发生情节。ゲッター将ラドラ击倒发生情节。ゲッター被ラドラ击倒发生情节。

12 拉撒（ラサ）的攻防
BATTLE OF LASA

获胜条件： 击毁ビグ・ザム
败北条件： 己方被全部消灭

恐怖的ビグ・ザム卷土重来

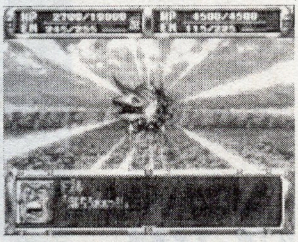
这场战斗中，又遇到了ビグ・ザム。这次除了击倒它，别无选择。首先攻击附近山岳地带的敌人。这时，可用ゲッター尽量多消灭敌兵，以增强龙马的气力。己方的增援部队一到，立刻合为一支部队，布设防线，防御由基地方向来犯的敌军。敌兵的数量减少到一定程度时，ビグ・ザム亲自从基地攻了过来。当它靠近时，自军先用高达系的远射武器射击，最后用“热血”的太阳闪电（シャインスパーク）给它致命一击。这时，若能用“幸运”，还能获得5万元的奖金。



在这一带设置防线，能有效地防御敌人从基地发动的进攻

要提防的机体ビグ・ザム

装甲达550，还装备着光束罩（ビームコート），搭乘它的德兹鲁性格是“超强气”。因此气力增长极快，防御能力绝不能小看。攻击它时，一定要用“热血。”



和“ビグ・ザム”交战前，尽量节约精神点数

提示

●ZZ高达可使用ハイメガキャノン，F91可使用V.S.B.R.。

●凤攻击德兹鲁，发生会话情节。

●ビグ・ザム的HP降至50%以下时，德兹鲁的气力提高10%。

●获胜后，グレンダイザー就能使用スペースサンダー了。

13 西洛克（シロッコ）之影
SHADOW OF SCIROCCO

获胜条件：全歼敌人
败北条件：新亚加玛（ネェル・アーガマ）战舰被击毁

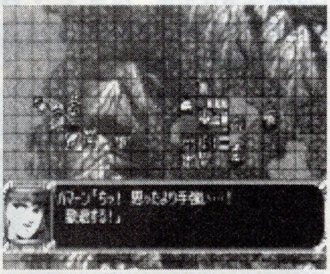
保卫新亚加玛战舰

这场战斗中，新亚加玛战舰无法离开基地。为了保卫战舰，自军采取的战术是，在亚加玛周围布防，以守为攻，击溃冲过来的敌兵。必须防备的敌机体，有哈曼（ハマーン）操纵的卡碧尼（キュベレイ）、杰利度操纵的猎犬（バウンド・ドッグ）和马士文操纵的扎古Ⅲ改，共3架。若是放任它们攻击，自军的机体就会被逐一击毁。必须压制住它们，只要它们一靠近，就用强大的火力给予迎头痛击。

璞露（プル）可以被捷度说得。如果现在不说得璞露，以后就再也说得不了她了。若能和璞露结成伙伴，以后会相当轻松。一定要说得她。



只要捷度不攻击（也不反击）璞露，就有机会说得她



哈曼的HP降至70%以下时，它就撤退

提示

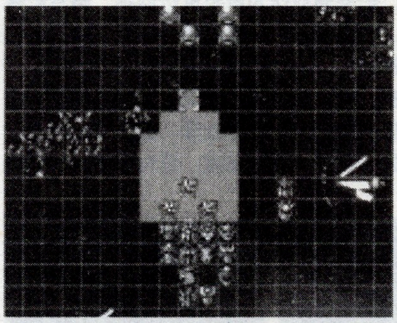
- ●刚开战时，禁止花出击。
- ●第二回合中，西罗克和萨拉（サラ）撤退了。
- ●璞露被说得后，也强制撤退。
- ●卡碧尼的HP降至70%以下时，哈曼也撤退。
- ●卡美尤攻击杰利度，发生情节，讲的还是两人的恩怨。
- ●获胜后，凤又离队而去。

14 飞向宇宙
INTO SPACE

获胜条件：全歼敌人
败北条件：己方被全部消灭

战场向宇宙转移

敌人蜂涌而至。左侧有个殖民卫星，自军守在那里，待敌人靠近时，再作攻击。敌人都是一窝蜂似地向前冲，自军用地图兵器攻击它们很奏效。Z Z 的ハイメガキャノン，战舰的ハイパーメガ粒子炮，能将敌人一网打尽。

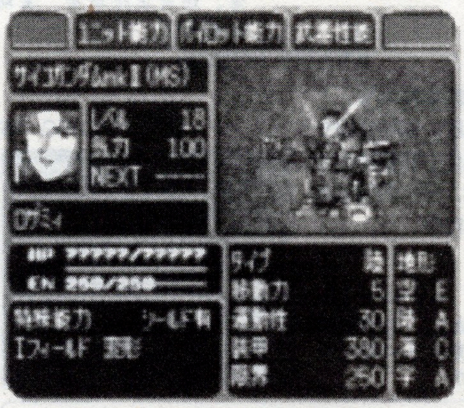


敌人一进入地图兵器的射程，就立即开火

EVENT CHECK

如何对待罗莎美亚？

罗莎美亚操纵的精神力高达MKⅡ，如果驶到卡美尤身旁，便会停止进攻。敌全灭后，罗莎美亚就会成为伙伴。但也可击毁她的机体，获得她的资金和经验值。

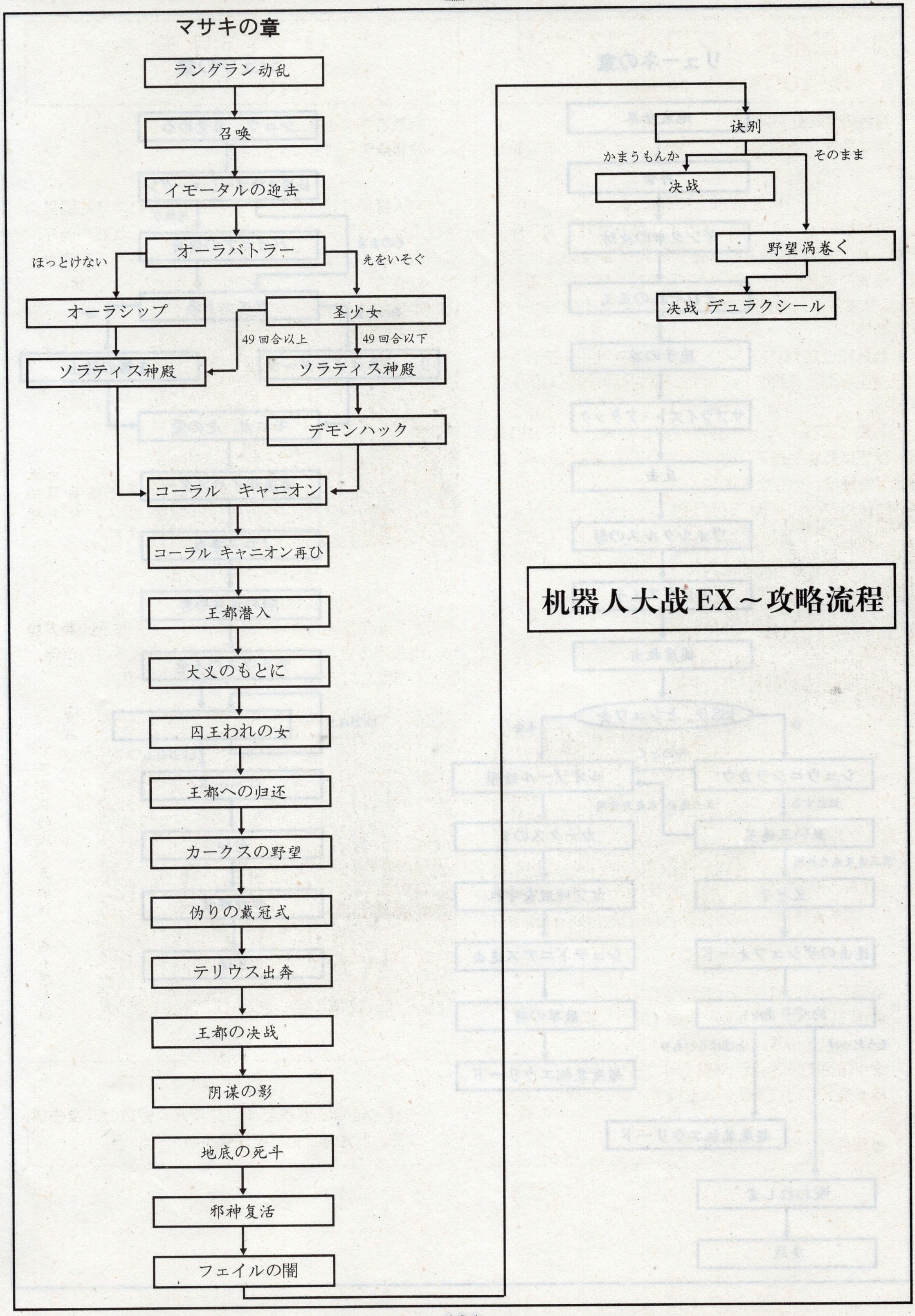


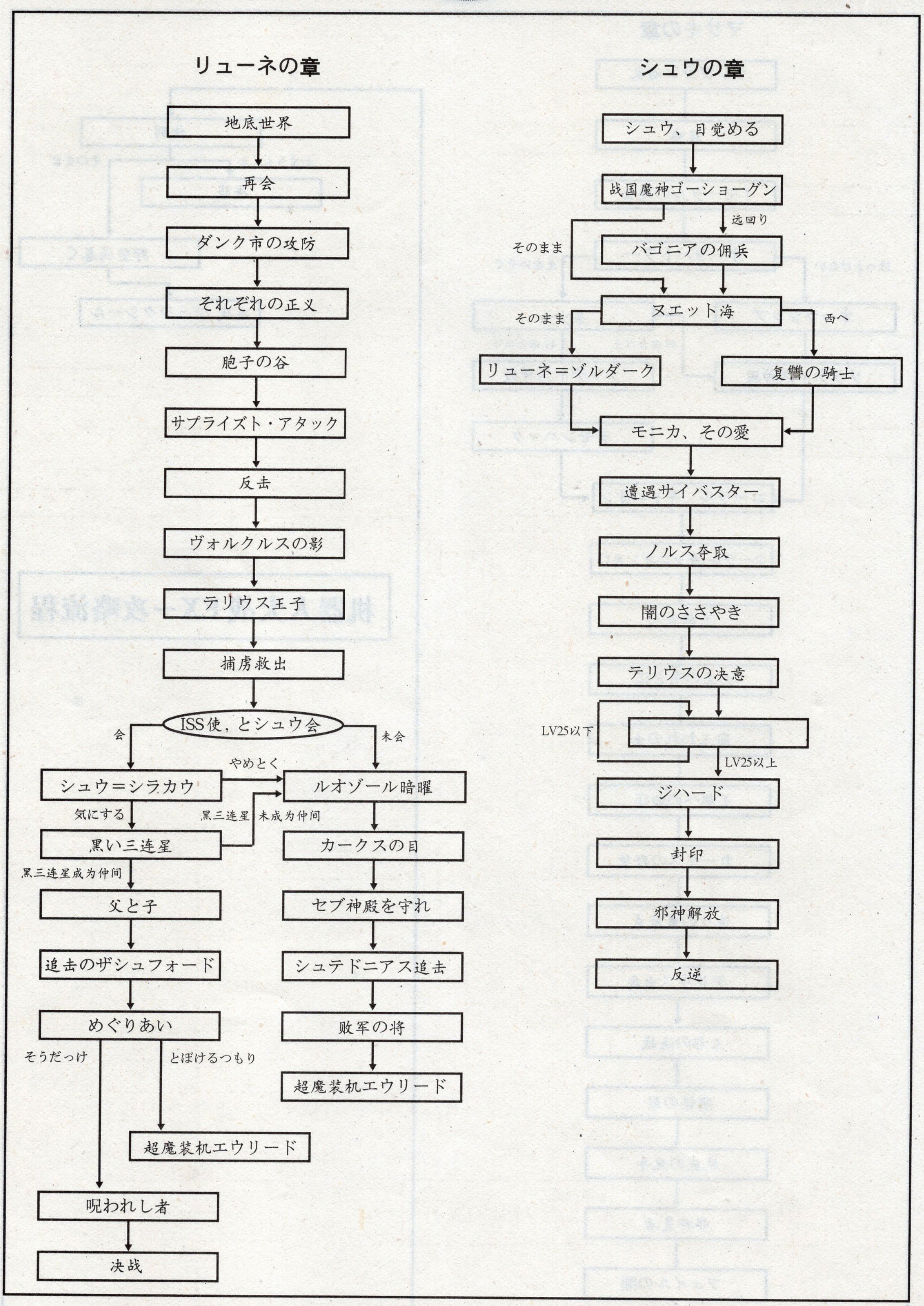
罗莎美亚的战斗力很强。真不想和她交战

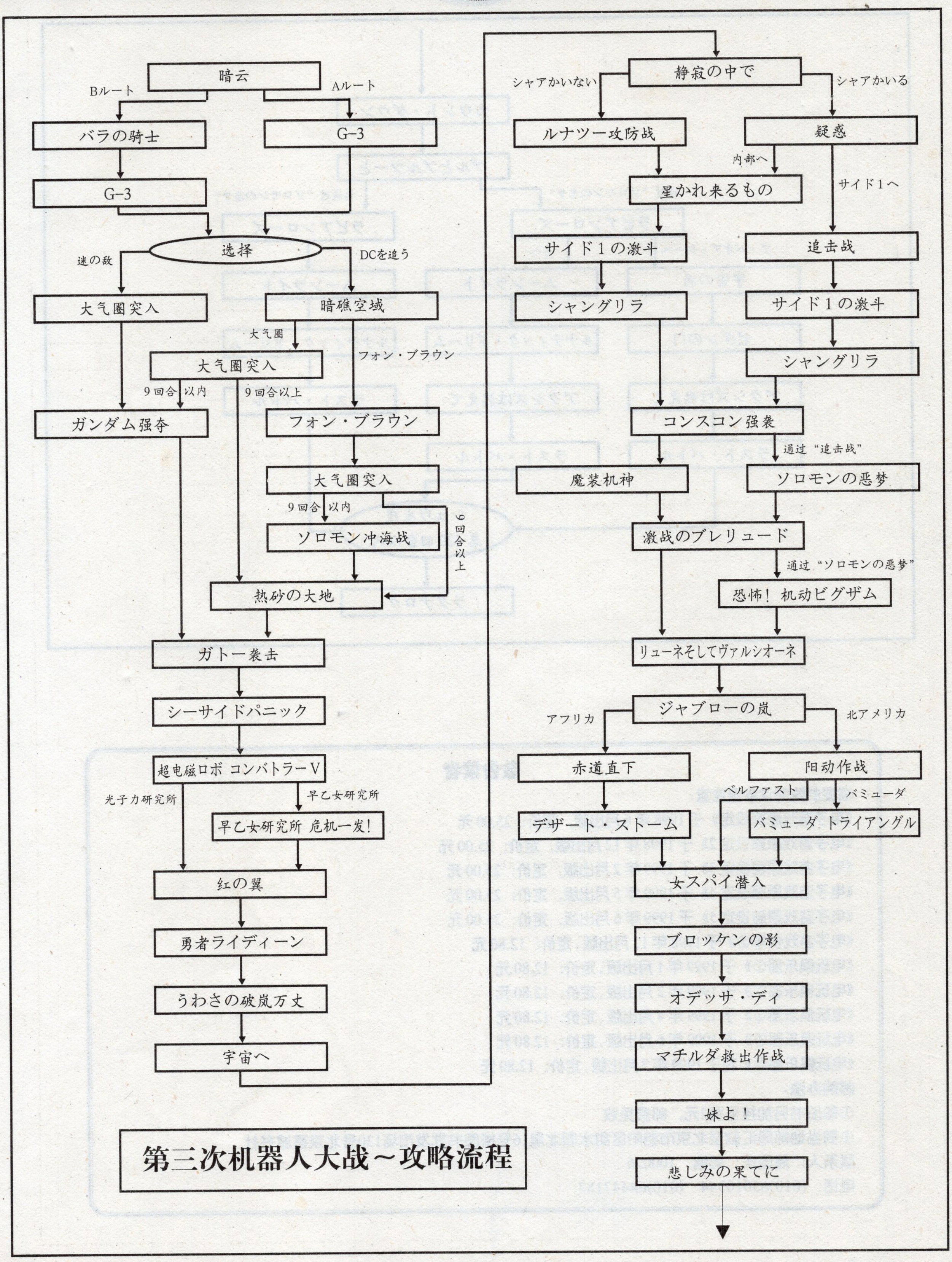
提示

卡美尤走到罗莎美亚（ロザミア）旁边时，发生情节。以后，罗莎美亚就不再移动了。

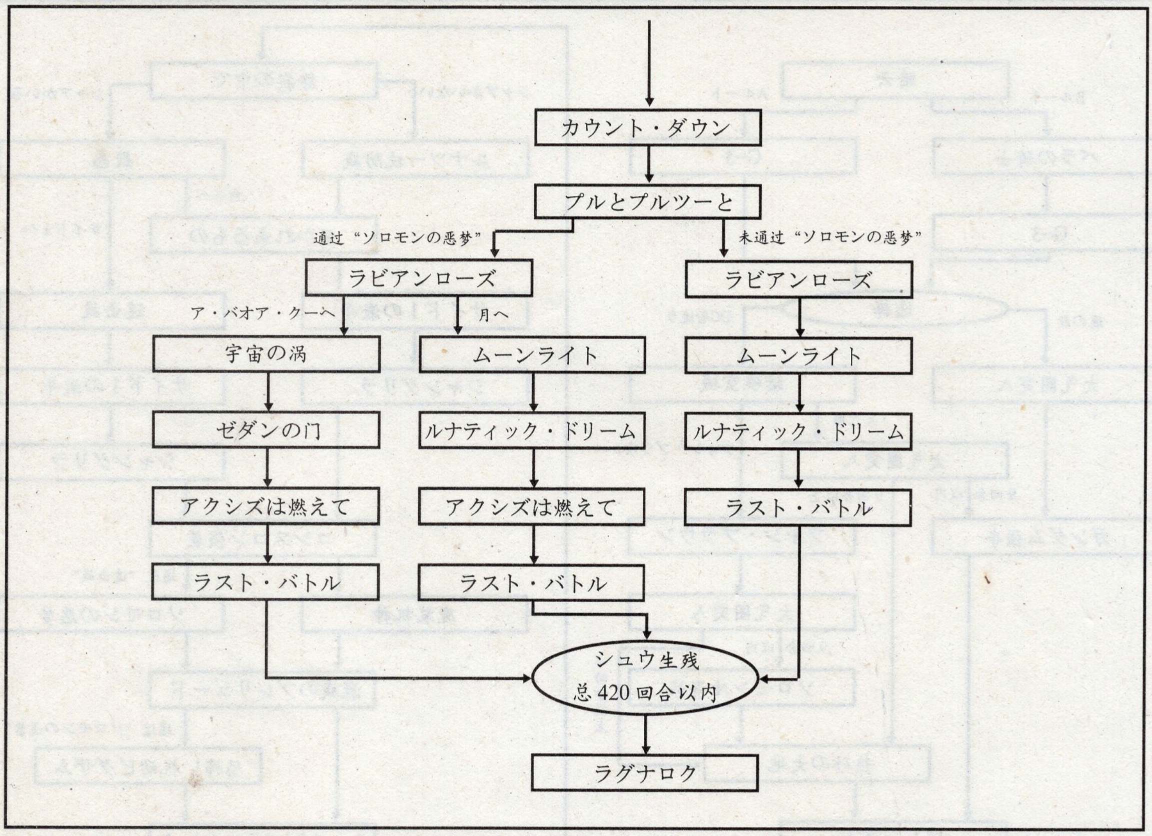
机器人大战EX～攻略流程




リューネの章
地底世界
再会
ダンク市の攻防
それぞれの正义
胞子の谷
サプライズト・アタック
反击
ヴォルクルスの影
テリウス王子
捕虏救出
ISS使，とシュウ会
会
未会
シュウ=シラカウ
やめとく
ルオゾール暗曜
気にする
黑三连星
未成为仲间
黑い三连星
カークスの目
黑三连星成为仲间
父と子
セブ神殿を守れ
追击のザシュフォード
シュテドニアス追击
めぐりあい
败军の将
そうだっけ
とぼけるつもり
超魔装机エウリード
超魔装机エウリード
呪われし者
决战
シュウの章
シュウ、目覚める
战国魔神ゴーショーグン
远回り
そのまま
バゴニアの佣兵
ヌエット海
そのまま
西へ
リューネ=ゾルダーク
复讐の骑士
モニカ、その愛
遭遇サイバスター
ノルス夺取
闇のささやき
テリウスの决意
LV25以下
LV25以上
ジハード
封印
邪神解放
反逆



第三次机器人大战～攻略流程



敬告读者

需要邮购的读者请注意：

《电子游戏原画设定》于1998年6月出版，定价：25.00元
《电子游戏原画设定2》于1998年12月出版，定价：25.00元
《电子游戏原画设定3》于1999年2月出版，定价：25.00元
《电子游戏原画设定4》于1999年5月出版，定价：25.00元
《电子游戏原画设定5》于1999年6月出版，定价：25.00元
《电子游戏快车①》于1998年12月出版，定价：12.80元
《电玩俱乐部①》于1999年1月出版，定价：12.80元
《电玩俱乐部②》于1999年2月出版，定价：12.80元
《电玩俱乐部③》于1999年4月出版，定价：12.80元
《电玩俱乐部④》于1999年6月出版，定价：12.80元
《电玩俱乐部⑤》将于1999年7月出版，定价：12.80元

邮购办法：

①每册书另加挂号费2元，邮费免收
②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城书社
联系人：薄国庆　邮编：100026
电话：(010)65010344　(010)64447183


TECMO
DEAD OR ALIVE 2™
運命の糸に操られ今再び、DOA戦士が集う!
ss_no.05
ss_no.04
ss_no.03
ss_no.02
ss_no.01
NAME HELENA
Nationality FRANCE.
Sex Female.
Birth UNKNOWN. age UNKNOWN.
Fighting Style UNKNOWN.
Career UNKNOWN.
DEAD OR ALIVE 2 SCREEN SHOT
NAOMI

责任编辑：塔木苏荣
封面设计：罗　瑞

ISBN 7-204-04768-0
9 787204 047680 >

ISBN7-204-04768-0
G·1026　定价：12.80元